

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

Серия
«Сити-Класс:
Открой для себя мир»

И. Гришин, М. Емельянов, А. Степанов

**МЫСЛИТЬ
И ПОБЕЖДАТЬ:**
игра Го для начинающих

ОЛИМП
АСТ
Астрель
Москва
2005

Подписано в печать 00.00.05 Формат 84х108^{1/32}.
Усл. печ. л. 00,00. Тираж экз. Заказ №
Общероссийский классификатор продукции ОК-005-93, том 2;
953000 — книги, брошюры
Санитарно-эпидемиологическое заключение
№ 77.99.02.953.Д.001056.03.05 от 10.03.2005 г.

И. Гришин, М. Емельянов, А. Степанов

Г00 **Мыслить** и побеждать: Игра Го для начинающих / И. Гришин, М. Емельянов, А. Степанов. — М.: Олимп: Астрель: АСТ, 2005. — 000,[0] с. — (Сити-Класс: Открой для себя мир).

ISBN 0-0000-0000-0 (ООО «Издательство АСТ»)
ISBN 5-7390-0000-0 (ООО «Агентство «КРПА Олимп»)
ISBN 0-0000-0000-0 (ООО «Издательство Астрель»)

Как понять древнюю восточную философию?
Как изучить основы древнейшей интеллектуальной игры?
Как стать 3 даном?
Как в совершенстве овладеть стратегией?
Как научиться применять правила стратегии в бизнесе?

Ответы на эти вопросы вы найдете в книге, посвященной древней японской игре Го. Игра Го — самая сложная интеллектуальная игра нашей цивилизации. Однако правила ее необычайно просты. Го — не только игра. Это искусство, область культуры, наука стратегии. Она поможет вам раскрыть свои способности, научиться логически и стратегически мыслить.

В путешествии по миру Го вас будут сопровождать мастера игры, члены клуба Го «Восхождение» И. Гришин, М. Емельянов и А. Степанов.

УДК 159.9
ББК 88.37

ISBN 0-0000-0000-0 (ООО «Издательство АСТ»)
ISBN 5-7390-0000-0 (ООО «Агентство «КРПА Олимп»)
ISBN 0-0000-0000-0 (ООО «Издательство Астрель»)

© И. Гришин, М. Емельянов, А. Степанов, 2005
© Т. Решетов, диаграммы, 2005
© С. Мамлеева, графика, 2005

Предисловие

В Ваших руках — необычная книга. В ней объясняется японская стратегическая игра Го.

Этой игре в Японии, Китае и Корее посвящены десятки тысяч книг. В основном это задачки, справочники и энциклопедии, сборники партий Мастеров Го. От толстенных многотомников до карманных книжек. От книг в коже и золоте, стоимость которых поражает воображение, до маленьких книжечек, в которых опубликована только одна партия — по одной страничке на каждый ход мастеров.

Книги по игре Го, которые выпускались самиздатом в нашей стране — кустарные переводы с японского и английского, — имели тираж 100—200 экземпляров, иногда даже меньше. Переводов с китайского или корейского на русский язык пока не делалось. Первой книгой по Го, предназначенной для широкого читателя, стала книга крупного японского бизнесмена Миуры Ясуюки *«Го и восточная бизнес-стратегия»*. Эта книга, выпущенная издательством «София» в 2005 году, сразу стала бестселлером. Книга Миуры Ясуюки открывает перед читателем тайны восточного мышления, глубинные мотивы поступков, лежащие в основе принятия (или непринятия) того или иного решения.

Книга «Мыслить и побеждать», которую Вы сейчас держите в руках, — вторая книга, выпущенная в России массовым тиражом. Но в отличие от книги Миуры-сэнсэя эта книга — не перевод. Авторство этой книги принадлежит Русской Школе Го, русской школе стратегии. Игорь Гришин, Андрей Степанов, Михаил Емельянов предлагают Вашему вниманию материал о том, как древнее искусство живет в нашем обществе, как оно преобразуется нашим русским менталитетом.

Го — единственная игра в истории цивилизации, правила которой можно освоить за 10 минут, а полноценную партию сыграть лишь спустя несколько лет. У кого и зачем, скажите на милость, может появиться потребность в течение нескольких лет посвящать свое вре-

мя какой-то игре, чтобы когда-нибудь хоть раз нормально сыграть в нее? Как подобная мысль может вообще прийти в голову? Кто создал эту игру, с какой целью, ради чего?

Ответов на эти вопросы не знают и авторы книги. Го — особое явление в мировой культуре. Го — древнее, чем Книга Перемен, древнее, чем китайские иероглифы. Это традиционное знание, заключенное в рамки игры. Для многих игроков в Го такие рамки стали непреодолимыми, и, раз попав в них, они так и не смогли выйти за них. Сможем ли мы раздвинуть эти границы, понять истинный смысл этой странной и загадочной практики? Или Го — это особая древняя технология, которую нам никогда не понять?

Удастся ли людям современности выйти за границы игры Го, приблизиться к ее сути, если таковая есть? Или эта тайна перейдет к нашим детям, внукам?

Книга не дает ответы на эти вопросы. Но мы можем ощутить в ней перспективу, от которой захватывает дух. Эта книга — динамический иероглиф, который все время поворачивается к нам новой, неизведанной стороной, ее можно сравнить с началом партии в Го. Как много возможностей открывается впереди!

Эта книга поможет Вам научиться играть в Го и подойти к пониманию глубинных стратегических концепций, которые можно успешно применять как в игре, так и в жизни. Кроме того, она послужит прекрасным путеводителем по сайтам и другим интернет-ресурсам, посвященным Го. Играйте в Го дома, приходите в Го-клубы. Авторы книги будут рады любым Вашим письмам и вопросам. Наш адрес: 127221, г. Москва, а/я 49, Гришину И. А. Электронная почта: go@weiqi.ru.

До встречи, друзья!

Вступление

Главное в Го — это свобода. Свобода мысли, чувства, свобода стремлений и помыслов. Мастер парит над доской, которая в его внутреннем взоре видится как бескрайний простор, прекрасный и непостижимый. Птица, летящая над бездной, полна благоговения и восхищения перед ней. Разве птица не наслаждается красотой мира, в котором живет?

Чувства Мастера свободны от страстей и жажды победы или горечи поражения. Мастер уже проиграл, ибо он не нашел путь, который бы не нарушал гармонии Пустоты, не требовал от него действия, разрушающего первозданность и невинность, превращения Пустоты в чью-то собственность, в принадлежность и борьбу за нее.

Есть ходы, которые наполняют сердце грустью. Они похожи на осенние листья, медленно падающие с небес на землю.

Есть ходы, которые вселяют радость, как весенний ветерок, овеивающий лицо и наполняющий сердце предвкушением расцвета.

Есть ходы, подобные солнцу, ослепляющие разум, а есть ходы, похожие на луну и звезды, на которые можно смотреть бесконечно.

Мастер не спешит. Он уже все успел. Партию играют медленно, наслаждаясь каждым мгновением мимолетной жизни, как будто идя по бескрайнему полю среди цветов. А вокруг вздымаются холмы и горы, вдали виден лес в дымке.

Облака и небо — о них можно размышлять, играя в Го.

Небо — это образ Пустоты, вечной и бесконечной, облака — это символ преходящей и изменяющийся формы территории, которая лишь волей Мастера вдруг образуется и сохраняется на доске.

Камни — наша воля, наш разум и око. Это сила, которая обладает созидательной мощью, но может и опустошать. Ставя их на доску, нужно отдавать каждому из них часть души, на время игры. И, снимая их, нужно бережно вернуть себе эту частицу обратно.

Камни подобны вместилищу, которое, будучи наполненным, сияет изнутри.

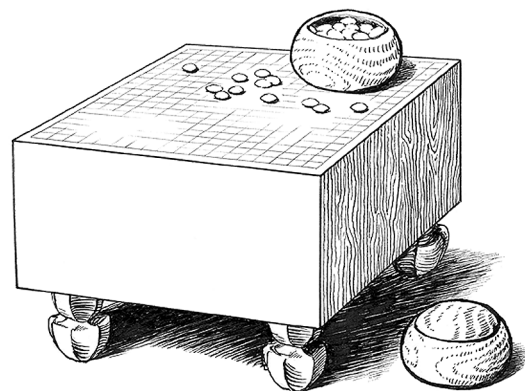
Пустые камни не могут жить на доске. Это мертвое Го, которое не приносит пользы.

Все, что совершает Мастер, обогащает его дух или опустошает его. Нет такого действия или работы, которое бы прошло для Мастера бесцельно, не дав ему или не отняв что-то у него. Поистине такое действие суть бездумная растрата жизненных сил.

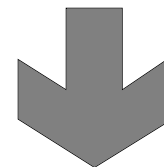
Прожить жизнь и не наполнить себя до предела или не опустошить до дна — разве это не есть самое бессмысленное?

Освобождение — в этом цель Мастера. Лишь освободившись, можно улыбаться искренне и так же искренне плакать, приобщив себя к безыскусной гармонии Природы.

И уже неважно, победил ты или нет. Жизнь прошла. Игра окончена. Ты свободен и можешь отпустить свою душу в новый полет, в новый бескрайний простор.



Комплект для Го



Глава 1

ПУСТОТА И ТЕРРИТОРИЯ

Пустота — главный ресурс Вселенной. Умение правильно распоряжаться ресурсами — одно из важнейших в жизни. Особое значение искусство управления ресурсами приобретает на вершинах власти, бизнеса и ответственности, где каждое решение подобно повороту линкора, а цена такого поворота очень высока.

Значимость и ценность пустоты понимаешь, когда рассматриваешь карту Земли. **Россия — самая большая страна в мире, ее территория хранит огромное количество полезных ископаемых и других природных ресурсов. И самое прекрасное во всем этом богатстве, что оно еще не освоено.**

Пустота предполагает пространство, которое ничем не заполнено. Это может быть физическое пространство, идейное

пространство, интеллектуальное пространство. Новые *степени свободы*. Пустота предоставляет нам пространство для развития, благодаря которому мы превращаем ее в наше жизненное пространство, в нашу территорию.

Каждый человек постоянно стремится найти свою территорию, место в обществе, расширить свое жизненное пространство. В течение всей жизни мы неоднократно меняем уже приобретенную территорию на новую, неизведанную пустоту, которая может дать нам нечто большее в жизни.

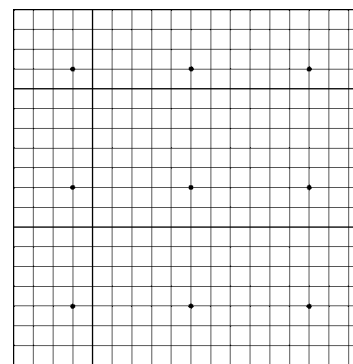
В бизнесе идея территориальности носит фундаментальный характер и связана с разделом рынка и определением рыночных ниш. Задача любого бизнеса — постоянно искать пустоту, то есть создавать новые рынки сбыта, реализовывать новые идеи.

Насущнейший вопрос для любого человека — где его жизненное пространство, как оно развивается? Где найти ту заветную пустоту, которая станет его территорией?

Древние цивилизации создали игровую модель, обучающую находить пространство и овладевать территорией в безграничном поле пустоты и возможностей. До нашего времени эта модель дошла под именем стратегической игры Го, практически не изменившись за несколько тысячелетий. Доска, расчерченная в виде сетки 19×19, и два вида камней одинаковой формы — 181 черный камень и 180 белых.

Цель игры го — разделить доску между черными и белыми. Цель Го — оторвать глаза от доски. Настоящий Мастер Го — тот, кто вышел за рамки игры. За рамки игры Го, за рамки результата игры. Именно там, вне поля доски, Го начинает проявлять свои свойства. Го развивает и обучает эволюционные центры человека. Го учит нас видеть и мыслить. Видение означает новые степени восприятия. Степени, которые не достигались нами ранее. Искусство мыслить — это искусство порождать новые идеи. Идеи, которые сами собой становятся реальностью.

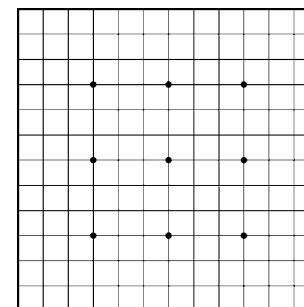
Классический размер доски для Го — 19×19 линий. На этой доске 361 пересечение. Для игры используется 181 черный камень и 180 белых.



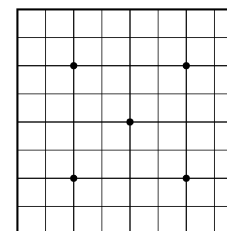
Доска 19×19

В Го также играют на досках 9×9 и 13×13. На Тибете распространена доска 17×17. Можно играть в Го на досках любого размера, желательно с нечетным количеством линий.

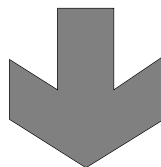
Точками на доске отмечены звездные пункты — *хоси*.



Доска 13×13



Доска 9×9



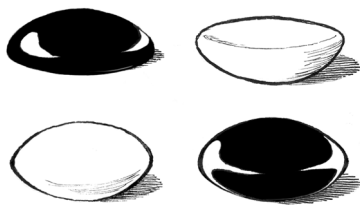
Глава 2

ДОСКА И КАМНИ — ЗЕМЛЯ И НЕБО

Игра Го — самая древняя игра в истории нашей цивилизации. Ее теорию разработал легендарный китайский император Яо в 3-ем тысячелетии до н. э., сама же игра перешла от более древней цивилизации. Ее китайское название — Вэйци (Вейчи), «дыхание камней».

В Древнем Китае доской для игры Вэйци мог служить любой пень или камень, на котором расстилали разлинованный шелк или кожу. Для изготовления камней в Китае использовали различные материалы. В императорских комплектах Вэйци камни сделаны из белого и темно-зеленого нефрита. В древности также играли синими и красными камнями из лазурита и авантюрина. Изысканными считались камни из агата.

С течением веков камни становились все более плоскими, придя к современному японскому стандарту, хотя традиционные китайские камни до сих пор отличаются по форме от японских. Японские камни с обеих сторон симметричны, китайские же хранят память о древней форме. Они с одной стороны плоские, с другой — слегка округлые.



Китайские и японские камни Го

С давних времен игра Вэйци была очень популярна в среде китайской знати, ученой и чиновничьей элиты. Из Китая игра перешла в Корею, получив там название Бадук. В VII веке игра появилась в Японии, завоевав огромную популярность в среде самураев. Они играли в Го для совершенствования искусства стратегии, тактики и формы. Был создан специальный иероглиф, и в Японии эта игра стала называться И-го, или Го. Именно японцы подняли стандарты игры Го до недостижимых высот, именно в Японии достигло вершин мастерство изготовления принадлежностей для Го. Доски для Го стали изготавливать из редчайшей древесины 700-летней кайи, черные камни — из базальта, белые — из редких морских раковин Хамагури, чаши для камней — из тутового дерева. С годами этот классический стандарт стал самым популярным.

Стоимость нового японского комплекта для игры Го сейчас может превышать 150 тысяч евро.

С течением времени в Го происходили метаморфозы. Менялись формы и цвета камней, размер доски, установленные начала партии¹. Однако фундаментальные принципы игры на протяжении более 5 тысяч лет оставались неизменными. Задачи из сборников, относящихся к эпохе династии Тан (618—907 н. э.), не под силу решить современным любителям средней руки. Самая ранняя записанная партия в Вэйци, сыгранная правителем Сунь Цзы со своим военачальником Лу Фанем в 196 году н. э., демонстрирует стратегию и тактику высшего уровня.

Умный игрок так ставит камни,
Чтобы открыть последовательности,
Ускользающие от несведущего взора.
За прикрытием легкомыслия
Он уверенно предвидит будущее оком мудреца.
Так он служит интересам правителя,
В игре показывая, как можно предотвратить бедствие.
При близком рассмотрении
Превратности на доске для Го
Одинаковы с командованием кавалерией и пехотой.

¹ Подробнее о древних началах можно прочитать в главе 3 «Символика Го».

Квадратная доска — символ материального, или Земли. Круглые камни символизируют духовное начало, или Небо. На доске есть особые точки, называемые звездными пунктами, по-японски — *хоси*. Знание о звездных пунктах и восьми направлениях в древности применялось в управлении государством, в воинских искусствах, астрономии, календарной системе, в гадательных практиках и астрологии, а одним из способов постижения этого знания посредством опыта является игра Го.

Игра «Жизнь»

Вся наша жизнь пронизана игрой. Начиная с раннего детства мы играем всю жизнь, до самой старости. Для кого-то жизнь — это рулетка, где все решает случай, а кто-то просчитывает каждый свой шаг. Мудрецы же стремятся к недеянию и покою.

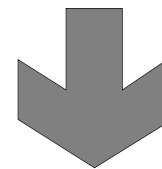
Наша жизнь — это игра, где мы сами задаем себе правила или соглашаемся с правилами, установленными другими. Писаные и неписаные законы, нравственные нормы, воспитание, внутренний голос — все это определяет правила игры, которые мы можем принимать, а можем не принимать.

Но как же делать ходы в этой игре? Случайно, инстинктивно или на основе продуманного замысла, учитывающего множество аспектов ситуации? В сознание человека изначально заложена способность к стратегическому мышлению. Тот, кто может сполна ею воспользоваться, получает неоспоримое преимущество в игре «Жизнь». Для этого нужно углублять мышление, совершенствовать анализ и стремиться понять процессы, ведущие к победе и поражению.

Древние занимались этим, играя в Го, ибо эта игра — один из способов познания Вселенной, модель мироздания. При помощи этой игры постигаются закономерности окружающего мира, выстраиваются оптимальные взаимоотношения, соразмеряется время и пространство.

Правила игры минимальны и крайне обобщены. Поскольку игра до предела абстрактна, ее закономерности могут постигаться в любой сфере человеческой жизни. Более 5 тысяч лет правители Китая и Японии изучают игру Го, совершенствуя стратегическое мышление.

Мы все — правители своей жизни. Жизнь — глубокий ресурс, который лучше тратить с умом



Глава 3

СИМВОЛИКА ГО

Число множества существ происходит от Единого. Триста шестьдесят пересечений доски Го также происходят от Единого. Единица — образующий принцип чисел, полюс, порождающий четыре основные точки.

Триста шестьдесят пересечений соответствуют числу дней в году. Они разделены на четыре части, подобно четырем временам года, и каждая из частей имеет девяносто пересечений, подобно числу дней в каждом времени года. На краях доски семьдесят два пересечения, подобно числу пятидневных недель в году. Триста шестьдесят камней поровну разделены на белые и черные, как Инь и Ян.

Доска квадратна и спокойна, камни круглы и подвижны.

Чжан Ни. Канон Вэйци в 13 главах (середина XI века)

В древности игра Го была тесно связана с гаданием и Книгой Перемен, одним из древнейших трактатов Китая, история которого теряется в глубине тысячелетий. Поэтому числовая символика и символика форм нашла самое непосредственное отражение в игре.

Доска для Го имеет размерность 19x19, что дает при перемножении 361. Центральная точка символизирует небо, а остальные 360 — годичный цикл. На *гобане* (специальной доске или столике для игры Го) расположены 9 звездных пунктов — *хоси*, связанных с даосской системой «деяти дворцов». Эти точки,

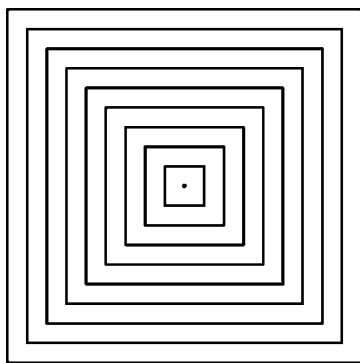


Диаграмма 3—1

равные по числу звезд в созвездии Большой Медведицы, Солнце и Луне, символизируют сущность вселенной. Если мы посчитаем количество квадратов на доске, то их окажется 9. Центральная точка, по-японски — *тэнгэн*, — Небесная Ось, Центр Вселенной.

Число возможных вариантов позиций на доске 19x19 приблизительно равно

1740896506590319279071882380705643679466027249502635411
9482811870680105167618464984116279288988714938612096988
8163207806137549871813550931295148033696605728930754681
80597603.

Это число сопоставимо с количеством атомов во Вселенной.

Другое значение звездных пунктов — Солнце, Луна и семь планет Солнечной системы.

Первые три внешние линии на доске называются «линиями Земли».

Самая первая — это «линия смерти».

Вторая называется «линией бегства».

Третья — «линия жизни».

Четвертая линия, на которой отмечены звездные пункты, символизирует границу материального и духовного миров и называется «линией разума» или «линией победы».

С пятой линией — «линией Неба» связаны наиболее изысканные и сложные стратегии игры.

Другие названия Го

Го иной раз называют следующими наименованиями, которые все происходят из Китая.

1. Дзаин (Сидящий отшельник)

Это выражает душевное состояние отшельника, погруженного в Го.

2. Ранка (Сгнившее топориче)

Это название произошло от старой китайской легенды. Жил-был дровосек. Однажды, возвращаясь домой из гор, он встретил по пути двух стариков, играющих в Го на скале. Он заглянул в партию с сильным интересом и забылся в восторге. Когда закончилась партия, два старика исчезли в воздухе. Оставшийся дровосек, забывший о времени, пришел в себя и нашел, что волосы у него поседел, а рукоятка топора сгнила.

3. Уро (Ворона и цапля)

Это риторическая фигура, уподобляющая черные и белые камни воронам и цаплям соответственно.

4. Хозн (Квадрат и круг)

Не трудно догадаться, что квадрат и круг означают доску и камни соответственно.

5. Сюдан (Язык жестов)

Означает, что, хотя партнеры ничего не говорят во время игры, расставляемые на доске камни выражают все, что они думают.

«Го — самая захватывающая в мире игра». Издание Японской ассоциации Го (Нихон Ки-ин)

Квадратная доска отображает законы Земли. Линии прямые, как божественные силы. Черные и белые камни разделены, как Инь и Ян. Их расположение на доске подобно модели небес.

Китайский историк Бан Гу (32— 92 н. э.). «Сущность Го»

В древности существовали различные системы звездных пунктов для начала партии.

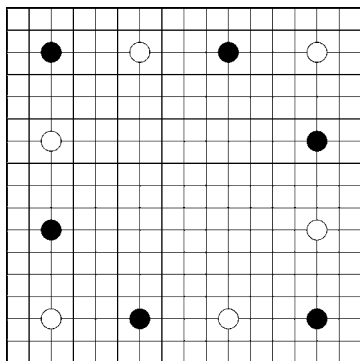


Диаграмма 3-3

С такой позиции начиналась партия на доске 17x17, на которой играли в Го на Тибете. Здесь на доске выставлено 12 камней в звездных пунктах, по числу знаков зодиака.

Сейчас ход черных.

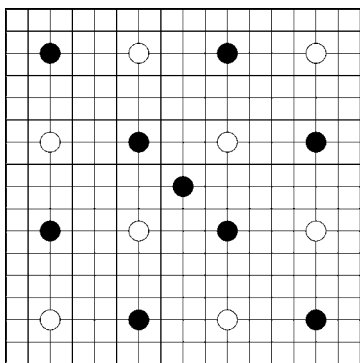


Диаграмма 3-2

А так играли в Корее, также на доске 17x17, но здесь уже 17 звездных пунктов. Черные делали свой первый ход в центр, в последний свободный звездный пункт, в наиболее важную точку на доске. В данной позиции следующий ход — ход белых.

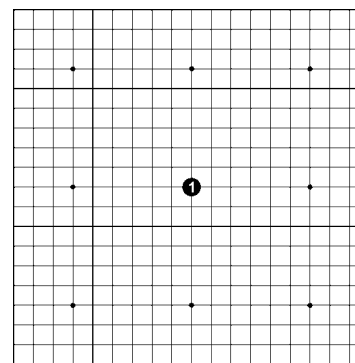


Диаграмма 3-4

В Древнем Китае игра начиналась с пустой доски. На доске размером 19x19 было девять звездных пунктов, символизовавших полноту бытия. Так как первый ход давал черному большое преимущество, то считалось правильным занять центральную точку, символизирующую Небо, точку, которая равноудалена от всех углов.

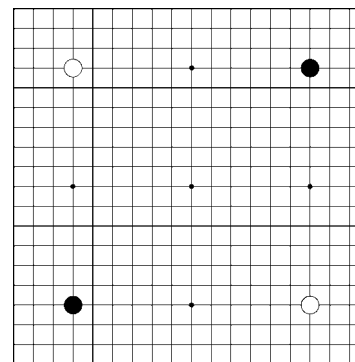
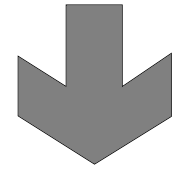


Диаграмма 3-5

С такой позиции начиналась игра в средневековом Китае, и первыми ход делали белые.

Современная партия в Го начинается с пустой доски, как было принято играть в Японии, и первыми ход делают черные.



Глава 4

КУЛЬТУРА ГО

Сказав: «Всего одна партия»,
Они начали играть.
Это было вчера.

Игра Го может считаться либо совсем легкой, либо очень трудной. В известном смысле она нетрудная, потому что правила простые. Играющий может свободно класть свои камни на любые места, куда ему захочется, за исключением некоторых запрещенных ходов. Для запоминания всех правил требуется лишь какой-нибудь час. Именно той же самой причиной, однако, объясняется то, что Го считается достаточно трудной игрой: если наши ходы ограничены множеством правил, игра становится менее трудной в силу ограниченности продумываемых вариантов. Итак, мы ни на что не можем полагаться, кроме своих собственных способностей, точно так же как и при рисовании, когда предоставляется полная свобода по отношению к холсту. Следовательно, хотя каждая партия кончается победой или поражением, процесс ее должен вызвать такой творческий подъем, который требуется для создания произведения искусства.

Го часто называют «искусством гармонии». Поскольку эта игра является соревнованием за победу между двумя партнерами, эгоцентричный образ мышления часто приводит к самоуничтожению. Нужно все время иметь в виду, что твой партнер выдумывает наилучший ход точно так же, как и ты. Если оба партнера с отличным мастерством сделают все, что возможно, до конца партии, то доска будет покрыта черными и белыми камнями в совершенной гармонии. Такая партия тождественна превосходному произведению искусства независимо от результата: победы или поражения.

«Го — самая захватывающая в мире игра». Издание Японской ассоциации Го (Нихон Ки-ин)

С древних времен и до наших дней игра Го служит не только для изучения стратегии, совершенствования мышления или просто развлечения. Го соединяет людей.

Будучи уделом аристократии, элиты общества, игра Го с древнейших времен выполняла коммуникационные функции. Играя в Го, люди знакомились, обретали новые контакты и связи. Так как язык игры Го — это язык стратегии, то возможность мыслить в одинаковых категориях: территории и влияния, жизни и смерти, развития и упадка — позволяло найти общий язык и в обычном общении.

В Японии у игры Го есть еще одно название — *Сюдан*, или «общение при помощи рук». При дворе сёгуна, полном интриг, трудно было найти свое место, а найдя, защищать его и продвигаться дальше. Как узнать, кто твой друг, а кто враг? Кто предаст тебя, а кто поддержит в трудную минуту? Ответы на эти жизненные вопросы можно было получить через игру.

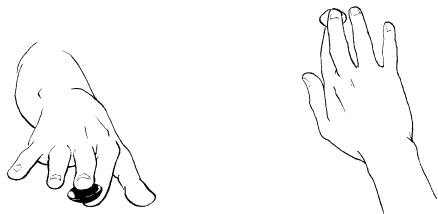
Искусство Го непосредственно связано с искусством выбора девиза. Девиз представляет собой краткое образное выражение замысла, стратегии, намерения, настроения или темы для медитации. Каждый из соперников перед началом игры произносит свой девиз, часто в поэтической форме. Например, «Перетекающая пустота» играет против «Звездного дождя», «Сила» против «Разума», а «Бесконечное время» против «Жизни и смерти». Де-

виз может быть и обоюдным, если партнеры по игре желают рассмотреть нюансы какого-либо понятия, отточить предстоящее в будущем взаимодействие или подчеркнуть оттенки наполняющего их настроения. Тогда вся партия называется, к примеру, «Искусство перемещения», «Осознание скрытого» или же «Шелест опавших листьев», и сообразно этому названию на доске для Го черными и белыми камнями безмолвно пишется парный иероглиф, выражающий суть этих понятий.

Перед началом партии игроки выясняли силу игры друг друга, и если силы были равны, то жребием определяли, кому достанется черный цвет (а значит, и право первого хода). Если же один игрок был значительно сильнее другого, то более сильный уступал право первого хода или сразу нескольких ходов подряд более слабому. Другими словами, сильный игрок давал фору в несколько камней.

Традиция разыгрывать цвет камней (по-японски *нигири*, что означает «пригоршня» или «зачерпывать») сохранилась в Го до сих пор. Для этого оба игрока берут из разных чаш произвольное количество камней и выкладывают их на доску. Тот, кто выкладывает черные камни, считается загадывающим: чет — если черных камней выпадает четное количество, или нечет, если выпадает нечетное количество. После этого подсчитываются белые камни. Если четность белых камней совпала с тем, что загадал первый игрок, то тому предоставляется право выбирать цвет (обычно берут черный). Если же четность у черных и белых камней не совпала, то выбирает цвет тот, кто выкладывал белые камни.

Существует правильный способ брать камни из чаш и ставить их на доску. Мастер выполняет это действие одним движением. Снимаются камни с доски также одним движением.



Правильная постановка руки, направляющей камень

Так держат камень согласно этикету Го. Два вытянутых пальца с зажатым камнем повторяют классическую форму фехтовального комплекса.

Камень ставится на доску четко, с легким стуком. Так как материалы комплектов для Го всегда были дорогими и редкими, то и звук поставленного камня на доску радовал слух игроков своей мелодичностью.

По традиции первый ход игрок черными делает в правый верхний угол, так как этот угол ближе всего к сердцу партнера. Для начала в Го нужно познакомиться, вступить в отношения с партнером по игре, выяснить, кто он: друг или враг. Рассказать об этом может только его сердце.

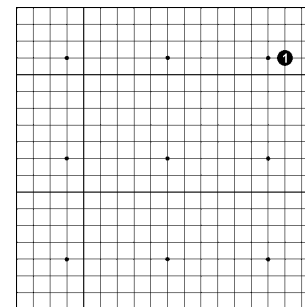


Диаграмма 4-1

Первый ход делается в определенную точку, которая называется *комоку*, или «малый пункт».

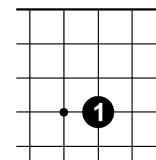


Диаграмма 4-2

Камень ставится таким образом, чтобы располагаться по отношению к партнеру на четвертой линии, обращаясь к нему своей «энергетической» или «духовной» составляющей, так как мы

знаем, что четвертая линия условно проходит по грани между материальным и духовным. С другой стороны в *комоку* камень укоренен на третьей линии, или «линии жизни». Такой камень похож на человека, он содержит в себе как духовную, так и материальную составляющую.

После того как черные сделали свой первый ход, перед белыми встает непростая задача: найти лучший ответ на поставленный камень.

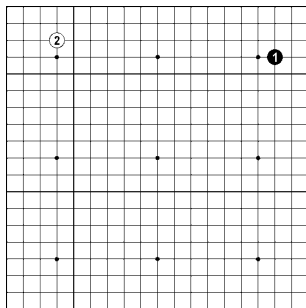


Диаграмма 4-3

Белые ставят свой камень тоже в *комоку*, но таким образом, чтобы он «подглядывал» под черный камень. В результате белый камень начинает взаимодействовать с черным камнем, издали «наблюдая» за его слабым местом.

Теперь выбор следующего хода лежит на играющем черными.

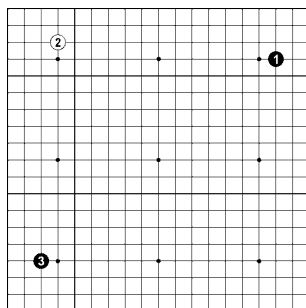


Диаграмма 4-4

Черные ставят свой третий камень таким образом, чтобы тот, в свою очередь, «подглядывал» под белый камень. Теперь два черных камня оказывают давление на один белый камень.

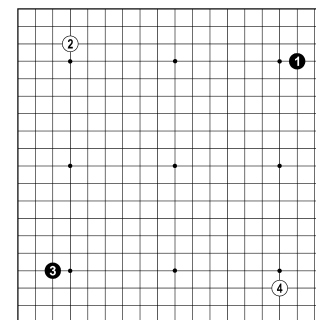


Диаграмма 4-5

Четвертым ходом игрок белыми завершает симметрию, ставя камень в последний угол, также в *комоку*. В результате каждый камень издали наблюдает за другим. Так рождается одно из древнейших и красивейших начал партии в Го.

В наше время редко встретишь такое начало.

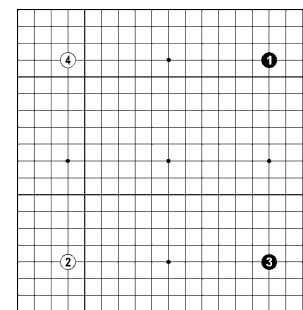


Диаграмма 4-6

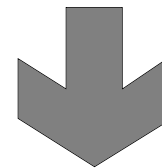
Вот пример современного стиля игры, когда белый в ответ на первый ход черного к сердцу игрока белыми отвечает тем же, делая ход к сердцу игрока черными.

Го и индивидуальность

С технической точки зрения можно сказать, что в любом случае может быть только одна принимаемая наилучшая мера, но найти ее без ошибки — это фактически выше способностей человека. Есть поговорка: «Сколько голов, столько и умов». Даже в одной партии Го каждый человек думает по-своему, проявляя специфические особенности точно так же, как при создании художественного произведения. Го в удивительной степени отражает различные признаки человеческого характера, такие, как безрасудно смелый или предусмотрительный, оптимистический или пессимистический, романтический или реалистический. Часто случается, что в процессе состязания обнаруживается множество сложных предрасположений и тонких настроений. Поистине доска является зеркалом человеческого характера.

Игра Го может предоставить нам удобный момент для понимания существенных сторон характера того или иного партнера и внезапного пробуждения душевных отношений с последним. Кроме того, большинство из нас не в состоянии знать самих себя достаточно подробно, но в процессе игры мы часто узнаем скрытые аспекты своего характера. Например, мы можем оказаться такими жадными, что часто проигрываем партию, и тогда мы получаем возможность исправить свой образ действий в повседневной жизни. Есть полное основание верить, что Го имеет большое педагогическое значение, так как оно не только способствует тренировке мыслительных способностей, но и развивает способность заглянуть в душу человека.

«Го — самая захватывающая в мире игра». Издание Японской ассоциации Го (Нихон Ки-ин)



Глава 5

ПРАВИЛА ГО

- Игра начинается на пустой доске.
- Первыми ходят черные, ставя камень на пересечение линий в любую точку доски. Затем ходы делаются по очереди. Однажды поставленные камни не передвигаются.
- Цель игры — обрести контроль над большей частью незанятых пересечений (территории), чем у противника.
- Камень, все *пункты дыхания* (*дамэ*) которого заняты камнями противоположного цвета, считается захваченным и снимается с доски. Группа камней, у которой все внешние и внутренние *пункты дыхания* заняты камнями противоположного цвета, считается захваченной и снимается с доски.
- Нельзя совершать самоубийство, то есть нельзя делать ход, лишаящий собственную группу камней последней *степени свободы* (*дамэ*). Можно делать ход, который оставляет собственную группу без *степеней свободы*, если этим ходом захватывается камень или группа противника.
- Не разрешается делать ход, ведущий к повторению позиции (*правило Ко*).
- Игра заканчивается тогда, когда на доске не осталось ни одного хода, который бы вел либо к увеличению, либо к уменьшению чьей-то территории.
- В любой момент игрок белыми и черными камнями может пропускать ход (пасовать), а также признать свое поражение (сдаться). После двух пасов подряд игра заканчивается.
- В конце партии захваченные каждым игроком камни выставляются на территорию противника, уменьшая ее.
- Размер компенсации (*коми*) за право первого хода либо же величина форы определяются перед началом партии.

Все эти формальные правила подробно разъясняются в следующих разделах.

Те же правила можно выразить и по-другому:

- ♦ Сначала на поле ничего нет.
- ♦ Первыми ходят черные, а потом — по очереди.
- ♦ Камень ставится в крестик поля и не передвигается.
- ♦ Играя, надо поделить поле между собой, огораживая участки поля своими камнями, соревнуясь, кто огородит больше.
- ♦ Если камень окружен чужими камнями и не осталось связи с пустыми крестиками поля, то он должен быть снят. Снятые камни сохраняются у противника до конца игры.
- ♦ Есть места, куда камень ставить нельзя. Это там, где рядом нет пустых крестиков или своих камней, а только чужие камни.
- ♦ Можно ставить камень посреди чужих камней, если при этом у «чужаков» не осталось свободных крестиков. Тогда они снимаются с поля.
- ♦ Снимать друг у друга камень на одном и том же крестике поля можно только через ход.
- ♦ Игра заканчивается, когда на поле не осталось свободных крестиков, которые можно еще огородить и сделать своими.
- ♦ Победил тот, у кого оказалось больше огороженных пустых крестиков поля в сумме с пленными и снятыми камнями.

Специально для детей разработан такой вариант правил:

- Го — это очень интересная игра.
- Начинаем на пустой доске.
- Первыми ходят черные, потом по очереди.
- Камень ставится на пересечение и не передвигается.
- Цель — поделить доску, огораживая камнями.
- Камни можно съедать.

- Съеденные камни — те, у которых не осталось пустых веточек.
- Побеждает тот, у кого больше территории или съеденных камней.
- Есть только одно правило, о котором мы не сказали, но пока можно играть без него.
- Давайте сыграем?

Это вся «считалочка».

Она проста, легко запоминается. В клубе Го «Восхождение» дети знают ее наизусть.

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ

Каждый день на Земле рождаются сотни людей и сотни умирают. Жизнь дается не только людям. Рождаются новые идеи, намерения, стремления. Человек постоянно что-то создает, творит, а что-то уничтожает, разрушает. Жизнь — это некое пространство, своего рода территория, которая характеризуется жизненной силой, энергией. Затухание этой энергии ведет к умиранию и превращению человека в пустоту в этом плане.

Каждый камень Го обладает свойством жизни. Это свойство определяется жизненным пространством, непосредственно окружающим камень. Это жизненное пространство можно назвать первичной территорией (или первичной пустотой), отчуждение которой ведет к гибели камня, его захвату противоположной силой. Это жизненное пространство можно описать количественно. Оно зависит от того, сколько незанятых пересечений (пунктов дыхания, или степеней свободы) непосредственно прилегают к камню. Чем их больше, тем сложнее захватить камень.

В Го жизнь и смерть не означает убивать или быть убитым. В бизнесе предприятие процветает или становится банкротом, так же как человек будет жить или умрет, пусть и в мирное время. Жизнь — владение достаточной территорией. Смерть — отсутствие территории, земли, доли на рынке или базиса.

Ясуюки Миура. «Го и восточная бизнес-стратегия»

ПУНКТЫ ДЫХАНИЯ — ДАМЭ

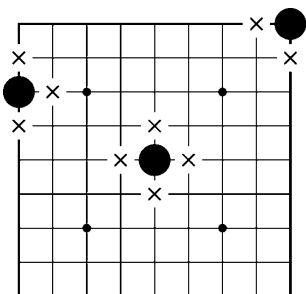


Диаграмма 5-1

Камни ставятся на пересечение линий и не передвигаются. Противник может снять камень с доски, только заняв все его пункты дыхания, которые отмечены на этой диаграмме крестами.

Любой одиночный камень, поставленный во внутреннюю часть доски, изначально обладает четырьмя степенями свободы (по-японски *дамэ*), по числу сторон света (диаграмма 5-1). Такой камень совершенно свободен и ничем не ограничен. У одиночного камня, расположенного на стороне доски, три *дамэ*. У камня в углу — два *дамэ*.

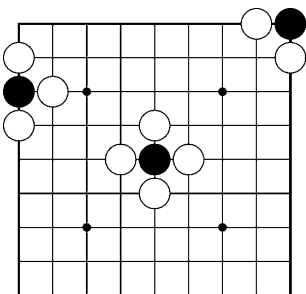


Диаграмма 5-2

Белым требуется 4 хода для захвата центрального камня черных, 3 хода, чтобы окружить камень на стороне, и 2 хода в углу.

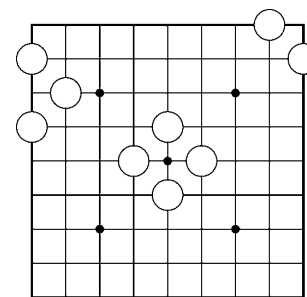


Диаграмма 5-3

Полностью окруженный камень снимается с доски и кладется в крышку от чаши для камней.

Пункты дыхания, непосредственно прилегающие к камню, обладают полезными свойствами. Они позволяют создавать группы (цепочки) камней, непосредственно связанных между собой.

СОЕДИНЕНИЕ КАМНЕЙ

Соединенными считаются камни одного цвета, расположенные на соседних пересечениях одной линии.

Диагонально расположенные камни не соединены.

Два и более камней одного цвета образуют единую группу, если каждый из ее камней имеет соединение хотя бы с одним камнем своего цвета.

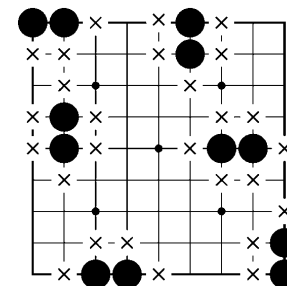


Диаграмма 5-4

Группы, состоящие из 2 камней. Крестами отмечены пункты дыхания (*дамэ*). Противник может снять группу с доски, только заняв своими камнями все пункты дыхания группы. Обратите внимание, как изменяется количество *дамэ* группы, когда она располагается в углу, на стороне или во внутренней части доски.

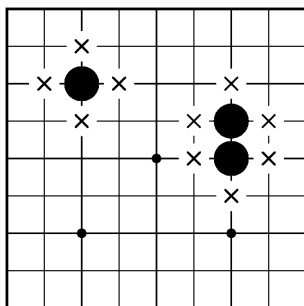


Диаграмма 5-5

Обратите внимание, как растет количество *дамэ* с прибавлением камней к группе. Стоит лишь добавить к одиночному камню во внутренней части доски еще один камень, как количество *дамэ* у образовавшейся группы увеличится на 2. Значит, теперь противнику потребуется уже не 4, а 6 ходов, чтобы окружить и захватить эту группу.

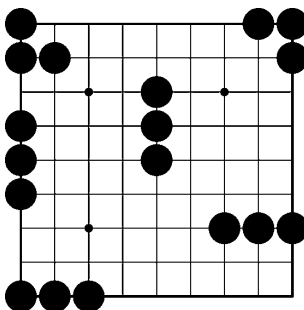


Диаграмма 5-6
Группы из трех камней

Однако нет смысла с самого начала игры стремиться к плотному соединению камней. Максимальную территорию приносят правильно организованные камни, обеспечивающие различные функции: разведку, присутствие, влияние, жизнь.

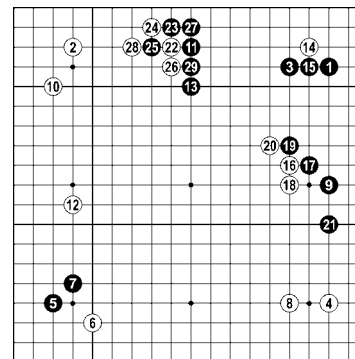


Диаграмма 5-7

Начало партии, ходы 1—29. Го Сэйген (черные) — Китани Минору. Япония, 1940 г.

После 29 ходов на доске только 4 группы, в которых камни соединены плотно, в единую цепь. Все другие камни пока что считаются одиночными. Впереди — интересная игра.

Необходимо отметить, что в игровом мышлении под группами часто подразумеваются еще не соединенные камни, но объединенные общей судьбой. Так, на приведенной диаграмме камни 2 и 10, 4 и 8, 5 и 7, 9, 17 и 19 мы можем рассматривать как потенциальные группы. Эти камни еще не соединены между собой, но вероятнее всего, что в будущем им предстоит жить или умирать вместе. В Го очень важно умение определить, какой камень присоединяется к группе, а какой — приносится в жертву. От судьбы одного камня может зависеть жизнь целой группы. Можно сказать и так: исход игры определяется тем, как прожили свою жизнь камни, поставленные на доску. Камни, чье жизненное развитие было эффективным, логичным и последовательным, радуют красотой форм и приносят победу.

ГРУППЫ КАМНЕЙ

С образованием групп у прилегающих к акмям пунктов пустоты могут появляться новые свойства.

Мы видим, что у групп, изображенных на *диаграмме 5-8*, имеются внешние *дамэ* и внутренние *дамэ*. Чтобы захватить группу, надо занять все ее *дамэ*. Однако внутренние *дамэ* обладают особыми свойствами, которые мы подробно рассмотрим в следующих разделах.

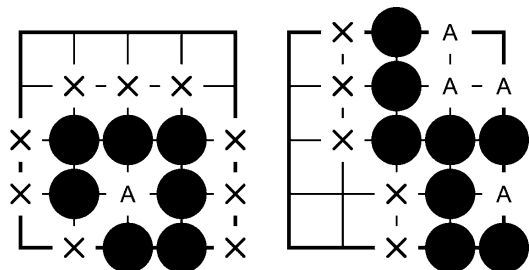


Диаграмма 5—8
Группы камней

Крестами отмечены внешние *степени свободы* (пункты дыхания, *дамэ*). Пункты А — внутренние *дамэ*. Чтобы захватить группу, необходимо занять все ее *дамэ*.

ЗАХВАТ КАМНЕЙ

Появление в *пунктах дыхания* камней другого цвета позволяет первым начать атаку, угрожая быстрее сократить жизненное пространство противника и захватить его камни.

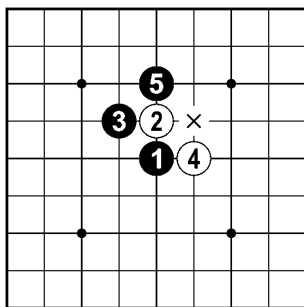


Диаграмма 5-9
Черные первыми ставят белых в положение *атар*.

На *диаграмме 5-9* белый камень 2, окруженный с трех сторон, находится в серьезной опасности. Допустим, белые игнорируют угрозу и ходом 6 на *диаграмме 5-10* играют *тэнуки*. *Тэнуки* — японский термин, означающий «в другом месте».

В этом случае черные могут сделать ход 7 в точку, отмеченную крестом, и снять белый камень 2 с доски. При возникновении такой ситуации говорят: *атар* (по-японски — «попадать во что-либо»). Другими словами, до окружения (и захвата!) камня остался один ход, или просто: «Берегись!»

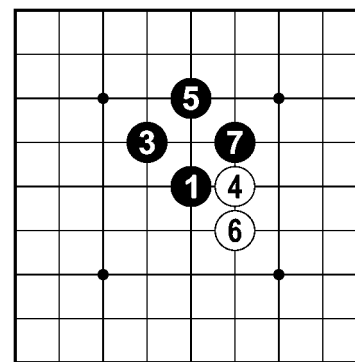


Диаграмма 5-10
Белый камень 2 снимается с доски и кладется в крышку от чаши для камней.

В результате четыре камня черных охватывают на доске один пункт, куда белым сейчас пойти запрещено. Этот пункт находится на месте снятого белого камня 2. В случае, если белые поставят свой камень между четырьмя черными камнями, то у него не окажется ни одного *дамэ*, и по правилам этот камень тут же будет снят. Этот ход — самоубийство. Такие ходы запрещены.

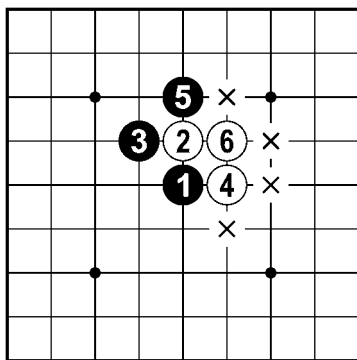


Диаграмма 5-11

Белым стоило соединиться, ответив на угрозу черных. Теперь у группы белых камней 4 *дамэ*. Такую группу непросто окружить. Это плотная, сильная группа.

САМОУБИЙСТВО ЗАПРЕЩЕНО!

Ни один из своих камней нельзя лишать последней степени свободы.

Самоубийственный ход — это такой ход, после которого выставляемый на доску камень сам или в соединении с группой оказывается в положении, когда у него нет ни одного *дамэ*. На нижеприведенных *диаграммах* показаны примеры позиций, когда ходы черных в пункты А — самоубийство, и потому они запрещены.

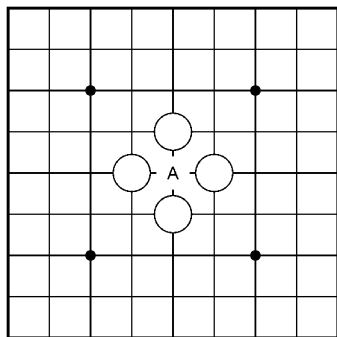


Диаграмма 5-12

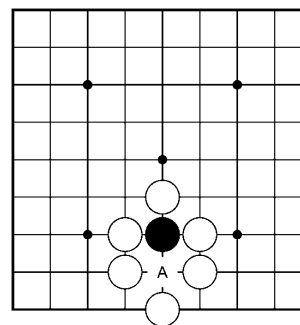


Диаграмма 5-13

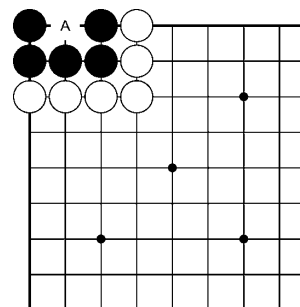


Диаграмма 5-14

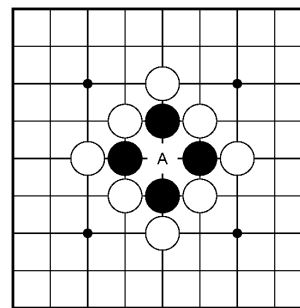


Диаграмма 5-15

Лишать свой камень последнего пункта дыхания можно только в том случае, если этим же ходом захватываются камни противника и обретаются новые степени свободы. Ведь по смыслу такой ход уже не является самоубийственным, так как после снятия камня или группы камней противника у выставляемого на доску камня появляется одно или более *дамэ*. Такой камень будто ныряет, затаив дыхание, в центр вражеских камней, а когда они снимаются с доски, выныривает в образовавшейся пустоте и дышит полной грудью.

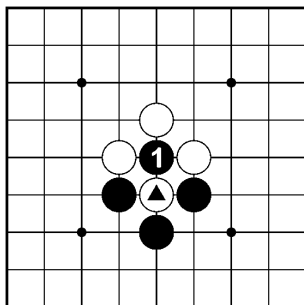


Диаграмма 5-16

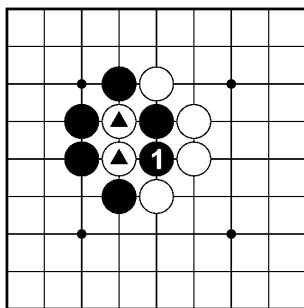


Диаграмма 5-17

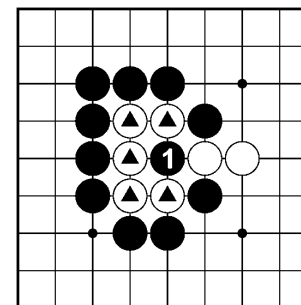


Диаграмма 5-18

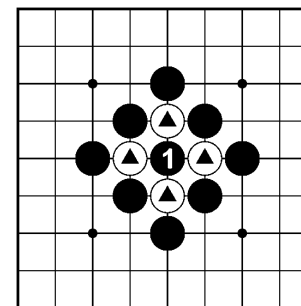


Диаграмма 5-19

На вышеприведенных *диаграммах* черные ходом 1 захватывают камень или камни, отмеченные треугольниками. Легко увидеть, как после снятия белых камней у камня 1 появляются новые степени свободы.

Диаграмму 5-16 стоит рассмотреть внимательней. Неплохо расставить ее на доске для Го.

Могут ли белые на *диаграмме 5-16* сразу захватить черный камень 1, поставив свой камень на место снятого белого камня, отмеченного треугольником?

Нет, не могут. Это запрещено правилом *Ко*.

ПРАВИЛО КО — ПРЕДЕЛ БЕСКОНЕЧНОСТИ

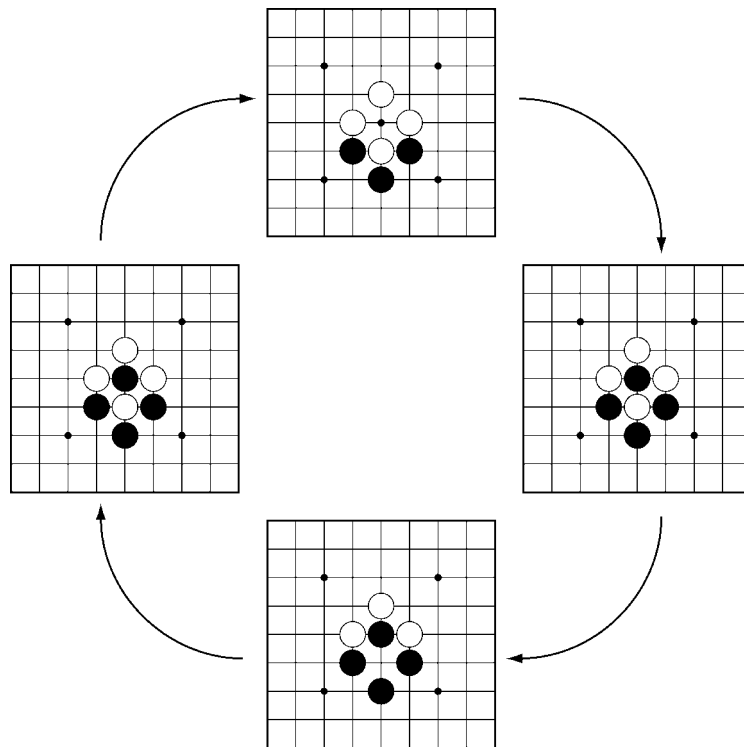


Диаграмма 5-20

Изображенная здесь ситуация называется положением *Ко*.

На верхней доске нижний белый камень находится в положении *атари*. У него остался только один пункт дыхания, который черные могут занять, создав позицию, приведенную на правой доске.

Пленный белый камень снимается с доски и кладется в крышку чаши для камней. Образовавшееся положение показано на нижней доске — это зеркальное отображение верхней доски. Но теперь в положении *атари* оказался черный камень!

Если белые ходом, показанным на левой доске, захватывают

его (точно такую же позицию мы видим и на правой доске), после снятия черного камня повторяется позиция на верхней доске, с которой все и началось. Каждым ходом игроки захватывают друг у друга по одному камню. Подобная ситуация может длиться по кругу до тех пор, пока не кончатся сперва все камни в чашах, а затем и во Вселенной, и так до бесконечности.

Для того чтоб установить предел повторению позиций, существует правило *Ко*. Японское слово *Ко* — перевод с санскрита буддийского термина *кальпа*, означающего очень длинный промежуток времени, *вечность*. В индийской философии Маха Кальпа (большое *Ко*) исчисляется 1 279 840 тысячами лет. Понятие *Ко* можно трактовать как «предел бесконечности». Этот аспект игры Го связан с глубокими стратегическими идеями и способами реализации — как на доске, так и жизни.

Правило Ко:

Игрок не может сразу же, следующим ходом снимать одиночный камень противника, которым был только что захвачен его одиночный камень. Перед этим он должен совершить ход где-либо в другом месте доски, изменив тем самым позицию.

вкратце:

Снимать друг у друга камень на одном и том же пересечении можно только через ход.

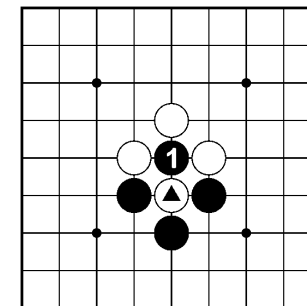


Диаграмма 5-21

Черные ходом 1 захватывают белый камень, отмеченный треугольником.

Согласно правилу *Ко*, белые не могут сразу же захватить черный камень, которым был снят с доски их одиночный камень.

Белые должны сперва сыграть в другом месте, например, ходом 2.

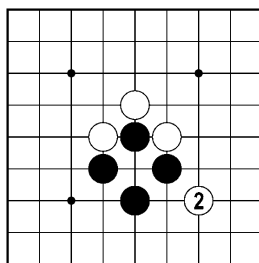


Диаграмма 5-22

После этого у черных имеется два варианта ответа:

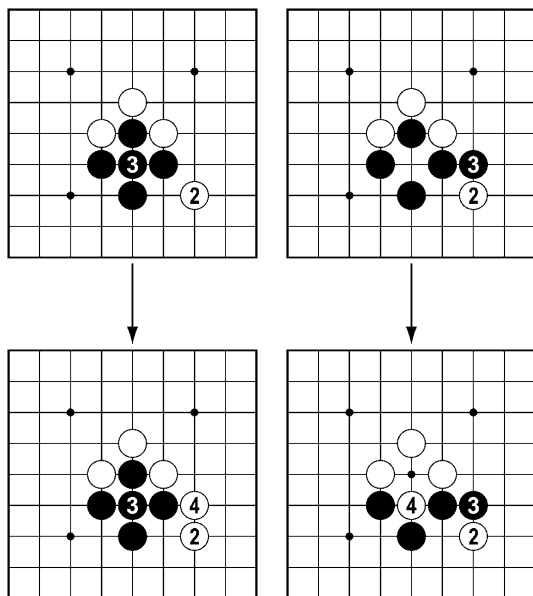


Диаграмма 5-23

В первом варианте черные не отвечают на ход белых и *закрывают Ко*, соединяясь ходом 3. У белых появился темп, который они используют для соединения ходом 4.

Во втором варианте черные отвечают на ход белых, — например, атакуя их камень ходом 3. Теперь у белых появилась возможность *взять Ко* ходом 4.

Теперь черные должны играть в другом месте доски. Они не могут сразу захватить камень 4, ведь это будет нарушением правила *Ко*.

Как мы видим, позиция не повторяется, и у игрока, *пробившего Ко*, появляется выбор: *закрывать Ко* или отвечать на ход, сделанный соперником в другом месте доски.

Сложившаяся ситуация называется *Ко-борьбой*, а «ходы в другом месте доски» называются *Ко-угрозами*.

При *Ко-борьбе* необходимо тонко учитывать возможные последствия. Перечислим несколько основных правил, которыми стоит руководствоваться, вступая в *Ко-борьбу*.

- Тот, кто выигрывает *Ко* (тот, кто захватывает камень и соединяется), должен что-то приобрести — получить жизнь для своей группы или захватить группу противника, уменьшить его территорию и т. д.
- При принятии решения, отвечать на *Ко-угрозу* или *закрывать Ко*, необходимо сравнить ценность *Ко-угрозы* с ценностью *Ко*. В целом, *Ко* имеет смысл *закрывать*, если ценность угрозы меньше ценности *Ко*, и *отвечать на Ко-угрозу*, если проигрыш *Ко* принесет менее существенные потери или же имеются собственные адекватные *Ко-угрозы*.

Приведем примеры ситуации *Ко* в углу и на стороне доски.

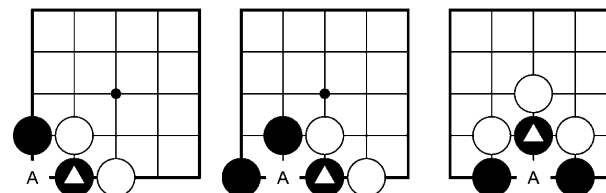


Диаграмма 5-24

Белые начинают *Ко* ходом А, снимая черный камень, отмеченный треугольником.

- **Разрешенное обратное взятие**

Запрет правила *Ко* не распространяется на случай, когда при прямом и обратном взятии с доски снимается различное количество камней — то есть тогда, когда после обратного взятия камня позиция на доске не повторяется.

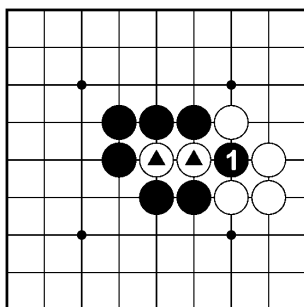


Диаграмма 5-25

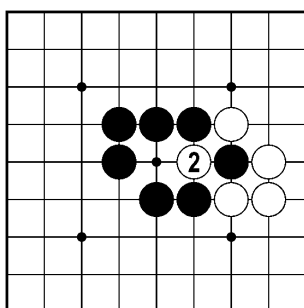


Диаграмма 5-26

При прямом взятии черные ходом 1 снимают два отмеченных белых камня, а белые следующим ходом 2 снимают один черный камень.

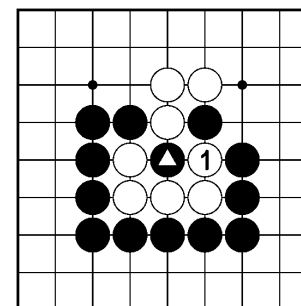


Диаграмма 5-27

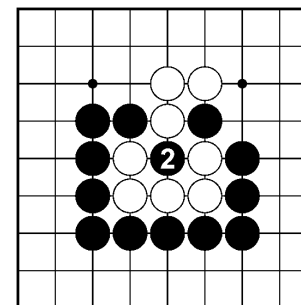


Диаграмма 5-28

А здесь сперва белые снимают отмеченный черный камень ходом 1, а в ответ черные ходом 2 захватывают пять белых камней.

Более подробно искусство *Ко-борьбы* рассматривается в главе 12 «Стратегические концепции Го», а также в главе 19 «Партия мастеров».

ТЕРРИТОРИЯ — ЖИЗНЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО

Что понимается в Го под словом «территория»? Можно определить ее как жизненное пространство камней, пункты пустоты, которые принадлежат нам и на которые не в силах претендовать соперник. При вторжении оппонента на нашу территорию его камни без труда будут захвачены.

Для того чтобы камни приносили территорию, о них надо заботиться. Камни — это «тело» территории, подобно тому как тело человека — носитель его личности. Создавая территорию где бы то ни было — в жизни, бизнесе, в любых сферах творчества, — всегда надо уделять внимание «телу». Если камни имеют много свободных пунктов дыхания — *дамэ*, в их форме нет изъянов и слабостей, то они способны обеспечить благоприятное влияние и в конечном счете принести значительное количество территории.

Степени свободы камней и групп можно наращивать. С одной стороны, это укрепляет камни и группы, с другой — наращивает их силу и влияние и расширяет перспективы развития.

Овладеть территорией — это прежде всего полностью определить ее границы, или, попросту говоря, построить «забор», такой, чтобы противник не мог просочиться на вашу территорию через брешь в «заборе». «Забор» должен противостоять попыткам противника разрушить его целиком или уничтожить его отдельные части. Однако, даже построив такой «забор», вы не можете заявить противнику: «Это моя территория». Он может не поверить и вторгнуться в ваши владения. В этом случае вы должны доказать обоснованность ваших притязаний, окружив вторгнувшиеся камни. При этом вовсе не обязательно полностью уничтожать эти камни, достаточно обезвредить их, то есть захватить в плен. Если же это вам не удастся и противник сумеет построить на вашей территории неприступную крепость, то ваши надежды на территорию в этом месте терпят крах.

В. А. Асташкин, Г. И. Нилов «Школа Го»

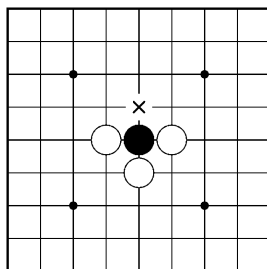


Диаграмма 5-29

Черный камень находится в положении *атар*. Если черные сыграют *тэнуки* (в другом месте), белые могут захватить его.

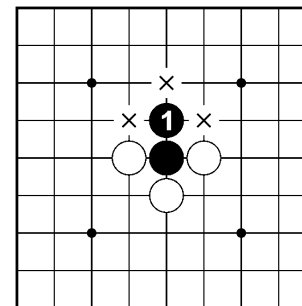


Диаграмма 5-30

Всего один ход увеличивает количество *дамэ* у образовавшейся группы из двух камней на 3 степени свободы (диаграмма 5-30). Теперь белым будет крайне сложно опять поставить камни черного в положение *атар*, или нехватки *дамэ*.

Нехватка *дамэ* ведет к ущербной и неэффективной политике на доске, да и в жизни. Под политикой здесь понимается образ действий, направленных на достижение чего-либо, действий, определяющих отношения с людьми. Большое количество *дамэ* позволяет присоединить к своей группе большее число новых, интересных и полезных камней, а также спокойнее реагировать на вторжения сил, стремящихся уменьшить жизненное пространство. Однако бездумное наращивание *дамэ* может привести к плачевному результату, ибо сами по себе степени свободы не приносят территории.

Территорию приносят правильно организованные камни, выполняющие различные функции: распространение в пустоту (разведка), захват пустоты (присутствие), преобразование пустоты в зоны (влияние), а зон — в территории (жизнь).

УЧЕБНАЯ ПАРТИЯ (НАЧАЛО)

Нижеприведенный пример (диаграмма 5-31) иллюстрирует, что стратегия наращивания *дамэ* приносит заметно меньше территории, чем стратегия организации камней по вышеприведенному принципу.

Мы рекомендуем, особенно в начале изучения искусства Го, расставлять приведенные в книге диаграммы и партии на доске. *Гобан* и камни объектны и объемны, а динамическая походовая визуализация при расстановке позиции объясняет гораздо больше, чем статичные диаграммы книги.

Ходы 2 и 4 — это разведка и одновременно присутствие в пустоте — занятие новых стратегических позиций. Ход 6 — это разведка и организация влияния на верхней части доски, ход 8 — укрепление центра и преобразование зоны на правой стороне в территорию. Ход 10 — создание зоны на нижней части доски, и ходы 12 и 14 — преобразование зон в территории. Простейший приблизительный подсчет показывает, что белые лидируют по накопленной территории, несмотря на то что оба игрока сделали одинаковое количество ходов, причем черные первыми начали делить пустоту (ход 1). Сейчас у черных в наличии около 18 очков территории, расположенной на левой стороне доски. У белых же — около 30 очков территории, которая сосредоточена справа.

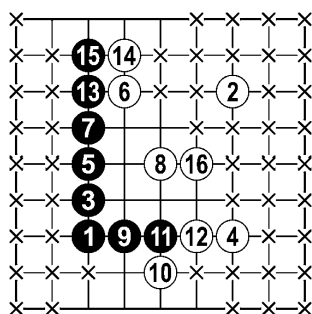


Диаграмма 5-31

Крестами отмечены зоны потенциальной территории черных и белых. Попробуйте доиграть эту партию. Ход черных.

Для того чтобы «тело» камней жило до завершения партии, ему необходимо содержать в себе дух пустоты. Так как с каждым ходом пустоты становится все меньше, а территории, принадлежащей противоположным сторонам, все больше, то рано или поздно встанет вопрос о выживании камней на контролируемом ими жизненном пространстве. Если это пространство велико, как, например, у белых или черных в рассматриваемой партии, а камней, охраняющих границы, достаточно много, то появление противника в потенциальной территории черных или белых будет встречено атакой, которая не позволит образовать вторгшимся камням хотя бы минимальное жизненное пространство.

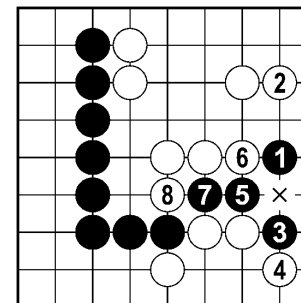


Диаграмма 5-32

Предположим, что черные рискнули и ходом 1 вторглись в потенциальную территорию белых. Цель черных — отнять территорию у белых и превратить ее в свое жизненное пространство. Однако умелое противодействие вторжению приводит к тому, что черные не могут накопить необходимое им для жизни пространство пустоты. Заметим, что на ход 8 черным необходимо ответить соединением в отмеченном крестом пункте, так как два черных камня находятся в положении *атар*. Если черные проигнорируют эту угрозу, белые захватят 2 камня черных ходом в пункт, отмеченный крестом (после чего поставят в положение *атар* камень 3).

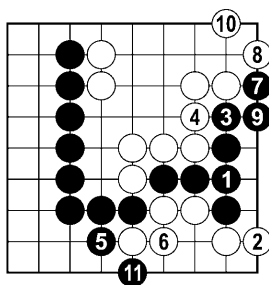


Диаграмма 5-33

Черные защищают два своих камня и всеми силами пытаются сформировать два глаза.

К окончанию учебной партии мы вернемся после изучения свойств жизни группы.

ДВА ГЛАЗА: СВОЙСТВО ЖИЗНИ

Два глаза — необходимое условие для жизни группы. Для групп камней Го наличие двух глаз — жизненная необходимость, в противном случае они не смогут защищать свою территорию. Если у группы есть два глаза, то противник не может ее захватить, даже полностью окружив. Два глаза — это форма внутренней пустоты группы, форма ее пунктов дыхания. Рассмотрим это понятие на простейших примерах.

Группа с одним глазом

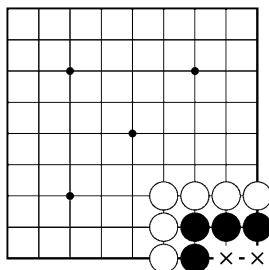


Диаграмма 5-34

Белые полностью изолировали камни черных в правом нижнем углу (диаграмма 5-34). У черных осталось только два дамэ, образующих жизненное пространство группы. Но достаточно ли этого для жизни? Эти черные камни считаются мертвыми, так как они не могут защитить свое жизненное пространство.

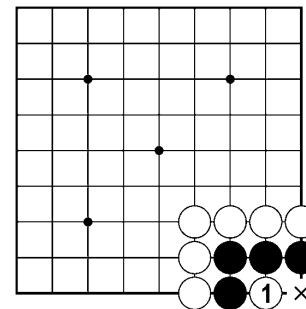


Диаграмма 5-35

Ходом 1, сделанным на территории черных (диаграмма 5-35), белые ставят четыре камня черных в положение атари. Если черные проигнорируют эту угрозу, то белые снимут все камни черных, заняв их последнее дамэ, отмеченное крестом.

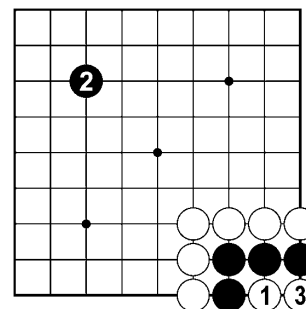


Диаграмма 5-36

Черные решили сыграть тэнуки («в другом месте»).

В данном случае ход белых 3 не будет самоубийством, так как этим же ходом снимаются 4 черных камня, освобождая белой группе жизненное пространство.

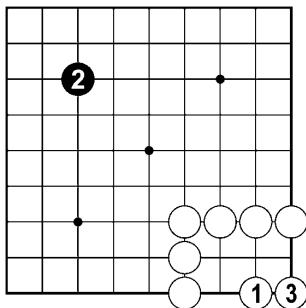


Диаграмма 5-37

Так будет выглядеть доска после хода белых 3.

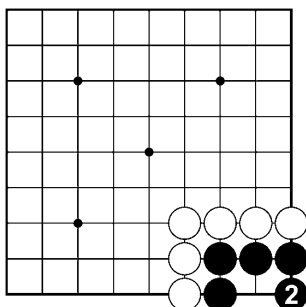


Диаграмма 5-38

А если черные захватят белый камень?

Полученный результат вряд ли обрадует черных. Теперь у группы черных осталось всего одно *дамэ*, и она находится в положении *атари*. Белые могут захватить пять черных камней, сделав ход в свободный пункт их жизненного пространства.

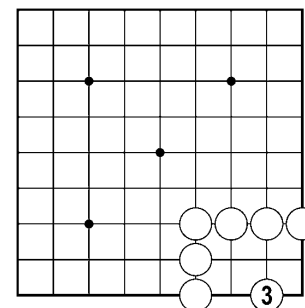


Диаграмма 5-39

Итак, черные камни на диаграмме 5-34 мертвы. Форма их жизненного пространства называется «одним глазом».

Группа с двумя глазами

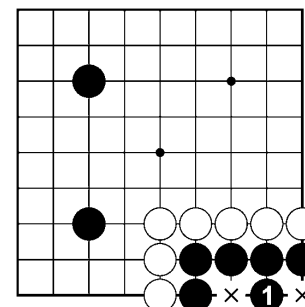


Диаграмма 5-40

Черные ходом 1 построили своей группе два глаза (диаграмма 5-40). Определить наличие двух глаз очень просто. Если у группы есть два глаза, то противник ни при каких условиях не может захватить эту группу за один ход. Здесь, если белые попытаются сделать ход в один из глазных пунктов, окажется, что у белого камня нет ни одного *дамэ*, а у группы черных всегда есть как минимум еще одно *дамэ*. Поэтому в данном случае любой ход бе-

лых на территорию черных будет самоубийством. Единственным шансом для белых была бы возможность одновременно поставить на доску сразу два камня, но это запрещено правилами.

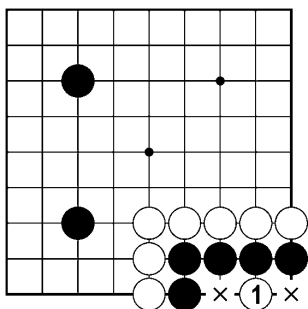


Диаграмма 5-41

Если белые первыми займут жизненно важный пункт ходом 1 (диаграмма 5-41), то черным не удастся сформировать на своей территории два глаза. В данной позиции белые применили искусную жертву, отдав один камень, чтобы захватить пять черных камней. Если черные попытаются захватить белый камень, у них останется один пункт дыхания.

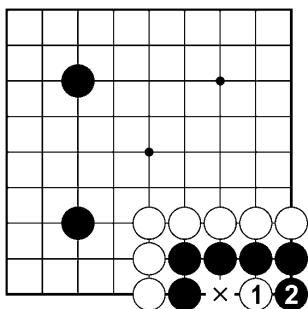


Диаграмма 5-42

Ходом в отмеченный крестом пункт белые захватывают группу черных.

Если же черные оставят все как есть, сыграв в другом месте, то белые последовательными жертвами камней могут привести черную группу к одноглазой форме.

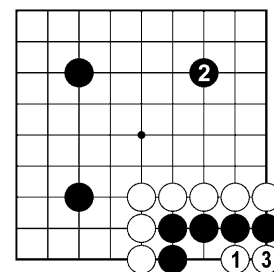


Диаграмма 5-43

Белые жертвуют еще один камень.

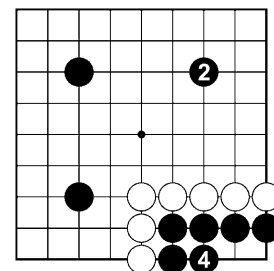


Диаграмма 5-44

У черной группы остался только один глаз.

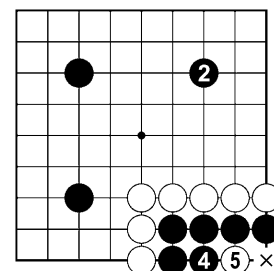


Диаграмма 5-45

Белые ставят черных в положение атаки, угрожая пойти в отмеченный крестом пункт и захватить группу черных.

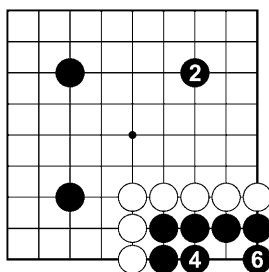


Диаграмма 5-46

Черные захватывают камень белых, но...

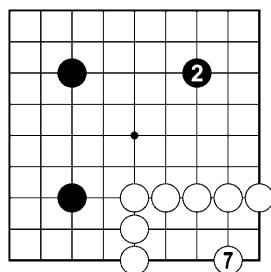


Диаграмма 5-47

Белые захватывают всю черную группу целиком.

Итак, после хода белых 1 на *диаграмме 5-41* пять черных камней обречены, но они пока что не снимаются с доски, так как у группы черных имеются пункты дыхания, или *дамэ*. Белым нет смысла тратить время на окончательный захват черной группы, теряя скорость развития.

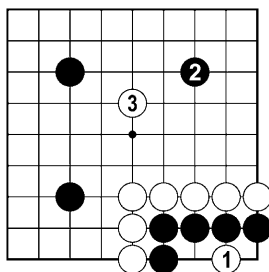


Диаграмма 5-48

Ход 3 расширяет перспективы развития. Группа черных в нижнем правом углу обречена.

А если у группы имеется три глаза, дает ли это ей какое-либо преимущество? Нет, не дает. Ее свойства такие же, как у группы с двумя глазами. Одного глаза недостаточно для жизни группы, такая группа может быть захвачена и снята с доски. А группа с двумя глазами живет в любых условиях, даже будучи полностью окруженной противником. Она дышит полной грудью, у нее всегда имеется внутреннее дыхание — как минимум два пункта, куда соперник не может поставить камень. Группа с двумя глазами БЕССМЕРТНА.

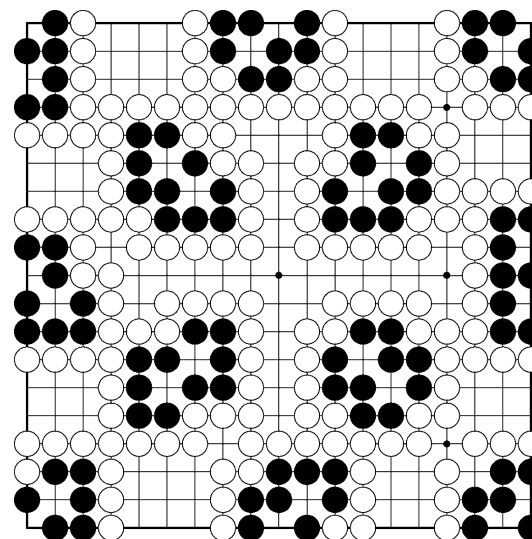


Диаграмма 5-49

На *диаграмме 5-49* черные камни образуют группы с двумя глазами. Обратите внимание на различие в минимальном количестве камней, требуемых для построения живой группы в углу, на стороне и в центре доски.

Ложный глаз

Ложный глаз — форма пустоты, внешне напоминающая глаз, но на самом деле глазом не являющаяся. Ложный глаз не дает группе жизненного пространства.

Ложные глаза часто встречаются в реальной игре, и порой

от их своевременного определения зависит жизнь или смерть группы.

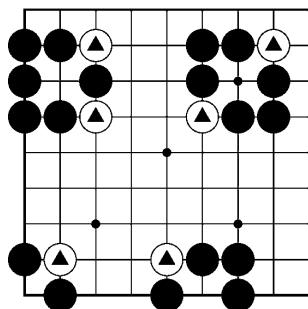


Диаграмма 5-50

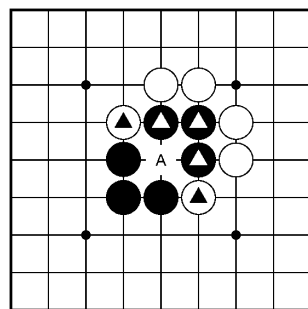


Диаграмма 5-51

Черные камни на *диаграмме 5-50* могли бы стать единой группой, если бы этому не мешали белые камни, отмеченные треугольниками. На *диаграмме 5-51* показано, почему ложные глаза не являются глазами. Белые камни, отмеченные треугольником, разъединяют черные камни, и посмотрите, что произойдет, когда белые сделают ход в пункт А. Понятно, что если черные соединятся в пункте А, то у черной группы не будет глаза, а значит, не будет и жизненного пространства.

Ложные глаза часто возникают на краю доски.

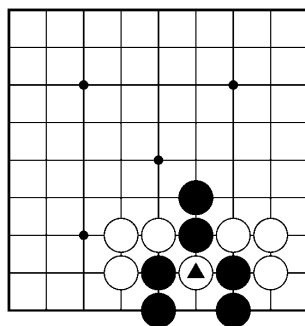


Диаграмма 5-52

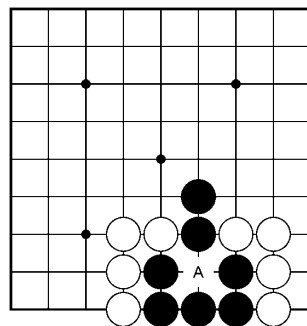


Диаграмма 5-53

Даже если черные захватят отмеченный камень (*диаграмма 5-52*), они не получат жизненного пространства. Ход отмеченным белым камнем — техника вбрасывания, или сокращения глазного пространства.

На *диаграмме 5-53* видно, что впоследствии черным придется соединяться в пункте А.

Теперь, когда нам стало больше известно о смерти и бесмертии, давайте доиграем учебную партию.

УЧЕБНАЯ ПАРТИЯ (ОКОНЧАНИЕ)

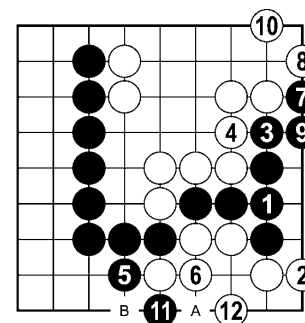


Диаграмма 5-54

Мы остановились на том, что черные ходом 1 на *диаграмме 5-54* защищают два своих камня, после чего всеми силами пытаются сформировать два глаза. Белые препятствуют черным, а заодно ходом 12 формируют «два глаза» у своей отрезанной группы в правом нижнем углу. Результат борьбы показывает, что у черных остается только «один глаз», и по сути их камни справа обречены, хотя еще и не сняты с доски. А белые камни в правом нижнем углу после хода 12 наслаждаются вечной жизнью, имея «два глаза». Белые камни в верхней части доски владеют большим жизненным пространством и не беспокоятся за свою безопасность. При любой угрозе они легко построят «два глаза». Читателям предлагается убедиться в этом самостоятельно. Итак, вторжение черных на территорию белых не принесло успе-

ха. То же самое случилось бы и с белыми камнями, если бы они вторглись на левую сторону, на территорию черных.

Обратите внимание, что после хода белых 12 черные не могут ходить в пункт А, угрожая захватить четыре белых камня, так как при этом белые захватят два черных камня ходом в пункт В. Если же черные сперва соединяются в пункте В, угрожая пойти в пункт А, белые всегда будут в состоянии упредить подобную угрозу, окончательно формируя «два глаза» ходом в пункт А.

Если же белые сделают ход 12 в другом месте, последствия могут быть для них весьма плачевны. Поэтому в данной ситуации ход 12 является срочным. Японская пословица гласит: «Срочный ход делай прежде большого».

Давайте доиграем эту партию!

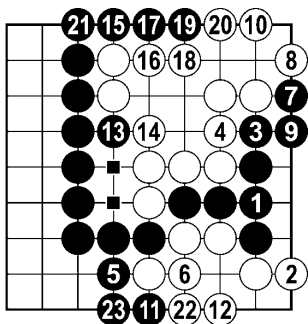


Диаграмма 5-55

Черная группа справа обречена, так как у нее только один глаз.

Черная группа слева и две белые группы имеют по два глаза.

Ни один ход не способен принести ни одному игроку дополнительной территории.

На этом игра заканчивается. Для завершения партии партнеры по очереди пасуют.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Квадратами на *диаграмме 5-55* отмечены свободные пункты дыхания, или нейтральные *дамэ*. Ход в эти пункты не приносит тер-

ритории ни одному из игроков и не создает никакой угрозы. Такие пункты признаются нейтральными и при подсчете результата партии не принимаются во внимание. Для удобства перед началом подсчета нейтральные *дамэ* поочередно заполняются игроками.

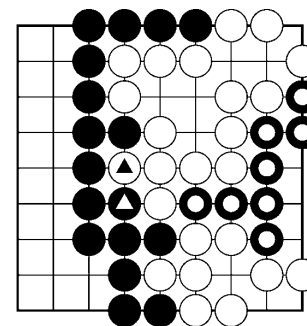


Диаграмма 5-56

Треугольниками отмечены камни, которыми игроки заполнили нейтральные *дамэ*. Кругами отмечены обреченные камни.

Обреченные камни и группы снимаются с доски и ставятся на территорию, окруженную камнями такого же цвета.

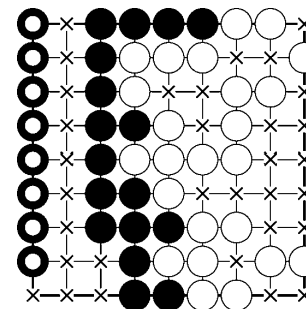


Диаграмма 5-57

Кругами отмечены пленные камни, вернувшиеся на свою территорию.

Уже можно посчитать результат, но для удобства подсчета давайте сформируем территорию в прямоугольные области:

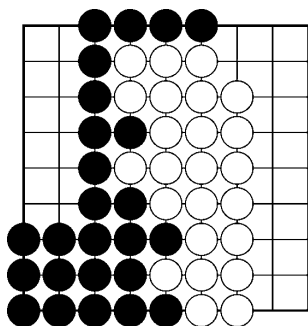


Диаграмма 5-58

На территории белых — 20 незанятых пересечений.
На территории черных — 12 незанятых пересечений.
Белые выиграли партию со счетом $20 - 12 = 8$ очков.

В этой партии черные придерживались стратегии наращивания *дамэ*, а белые стремились максимально использовать потенциал своих камней. Мы видим, что разносторонняя стратегия белых принесла им успех.

Что остается на доске в конце партии в Сёги или шахматы? Там будет заматованный король, некогда гордо стоявший в окружении своей могучей армии. На опустевшем поле боя мы увидим его величественного ферзя павшим, его неодолимых ладей поруганными, уважаемых слонов униженными, храбрых коней вырезанными, а верных пешек мечущимися, подобно призракам. Мы можем только присоединиться к стонам уцелевших вдов и сирот, оплакивающих утраченные жизни, поруганное достоинство и неисполнившиеся надежды погибших и со стороны победителей, и со стороны побежденных. Покинутое поле боя всегда выглядит героически, и в то же время это душераздирающее зрелище. В отличие от этого конец игры в Го обнаруживает мирное сосуществование и новый баланс между противостоящими силами белых и черных. Партия в Го заканчивается, когда один из игроков пасует на своем ходу, обычно спрашивая при этом: «Аримасэн нэ?» («Нет больше ходов?»), а его противник соглашается и тоже пасует. Затем определяются территории обоих игроков и производится подсчет очков. Проводится обмен плен-

никами и достигается соглашение относительно компенсации. Заключается и подписывается мирный договор, а результат объявляется, чтобы отдать должное и победителю, и побежденному. «Я выиграл, а Вы проиграли всего пол-очка. Это была равная партия, не правда ли?»

Ясуюки Миура. «Го и восточная бизнес-стратегия»

СЭКИ: ОБА ЖИВЫ

Особой разновидностью жизни на доске является так называемое положение *сэки*. *Сэки* означает «оба живы».

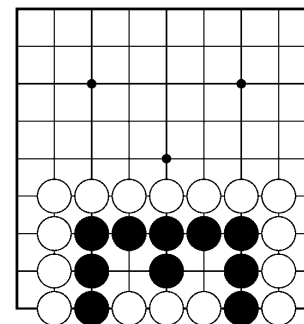


Диаграмма 5-59

В ситуации на диаграмме 5-59 ни один из игроков не может захватить группу противника.

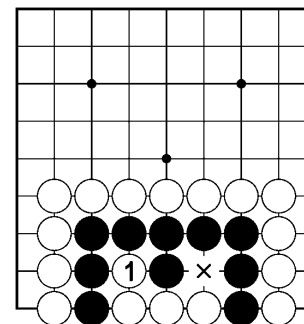


Диаграмма 5-60

Если белые ходом 1 (диаграмма 5-60) попытаются нанести *атари* группе черных камней, то окажется, что и четыре белых камня попадут в положение *атари* и будут захвачены ходом черных в пункт, отмеченный крестом. Обратите внимание, что и у черной, и у белой группы осталось последнее общее дыхание, отмеченное крестом (обе группы стоят в положении *атари*), и теперь тот, кто сделает ход сюда первым, тот и спасет свои камни.

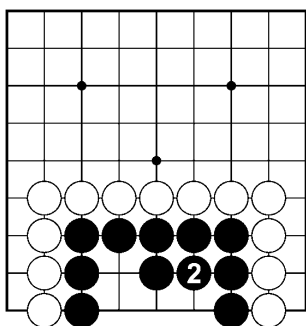


Диаграмма 5-61

Так как сейчас ход черных, то ходом 2 (диаграмма 5-61) они снимают четыре белых камня.

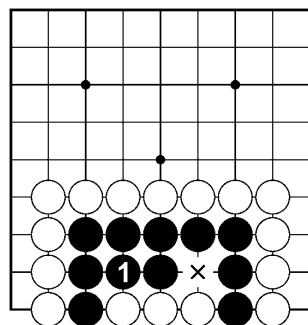


Диаграмма 5-62

Если же черные попытаются нанести *атари* группе белых камней (диаграмма 5-62), то ходом 2 белые захватят их группу (диаграмма 5-63).

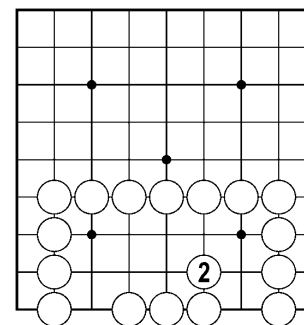


Диаграмма 5-63

Это происходит из-за того, что у белых и черных камней всего два общих пункта дыхания, *дамэ*. Получается, что в позиции на диаграмме 5-59 черные и белые камни должны жить вместе. Однако очков в *сэки* нет ни у черных, ни у белых, и при подсчете результата партии эти пункты во внимание не принимаются. Чтобы не запутаться при подсчете, по окончании партии нейтральные *дамэ* поочередно заполняются игроками.

Приведем еще несколько примеров положения *сэки*.

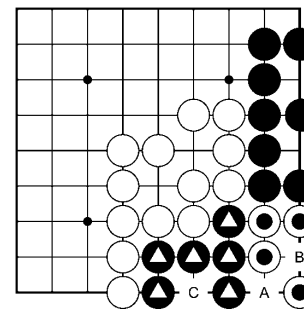


Диаграмма 5-64

У черной группы, отмеченной треугольниками, *один глаз* в пункте С, у белой группы, отмеченной кругами, *ложный глаз* в пункте В. Пункт А — взаимное *дамэ*. Обе группы живы!

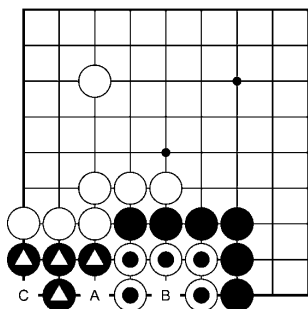


Диаграмма 5-65

Обе группы имеют по одному глазу.

На диаграмме 5-65 у черной группы, отмеченной треугольниками, также имеется *один глаз* в пункте *С*. У белой группы, отмеченной кругами, на этот раз не ложный, а настоящий глаз в пункте *В*. Пункт *А* — взаимное *дамэ*. Как и в предыдущем случае, обе группы бессмертны.

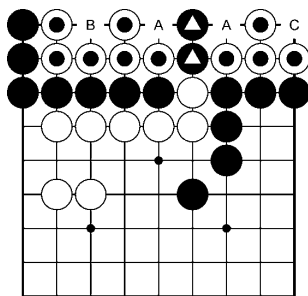


Диаграмма 5-66

Группы с одним глазом и группа без глаз.

На диаграмме 5-66 у обеих белых групп, отмеченных кругами, по одному глазу (*В* и *С*). У черной группы, отмеченной треугольниками, нет глаз, но имеются общие *дамэ А* с каждой белой группой. Ни один из игроков не может захватить камни другого.

Сэки позволяет нам отнять территорию у противника, хотя и не забрав его камни. Ничего не получая, мы уменьшаем очки оппонента, а это тоже успех. Зная, что наша группа живет в *сэки*, мы можем не тратить лишний камень на построение двух глаз и получение двух или трех очков, а использовать этот ход в другом месте доски, где он принесет гораздо большую прибыль.

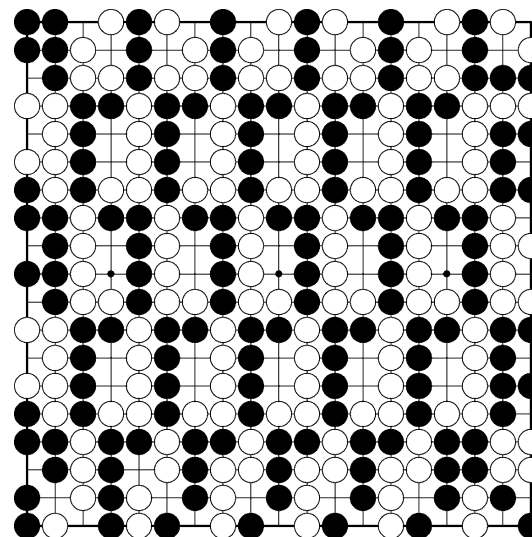


Диаграмма 5-67

Вряд ли такая позиция возникнет в реальной партии, однако здесь перед нами картина гигантского сэки на всей доске. Тот, кто первый нарушает равновесие, проигрывает.

ПЛЕННЫЕ КАМНИ И ОБРЕЧЕННЫЕ КАМНИ. В ЧЕМ РАЗНИЦА?

Камень, лишенный всех точек свободы и снятый с доски, похож на человека, застреленного из револьвера. Раз погибнув, он никогда не оживет.

С другой стороны, камень, окруженный камнями противника и не имеющий возможности спастись, но временно оставленный на

доске с некоторыми свободами, похож на заключенного в тюрьму. Хотя у него нет непосредственной возможности бегства, он когда-нибудь в будущем, может быть, преуспеет в бегстве путем сотрудничества со своими камнями снаружи, пока он остается на доске.

«Го — самая захватывающая в мире игра». Издание Японской ассоциации Го (Нихон Ки-ин)

Необходимо различать «пленные камни» — то есть камни, снятые с доски, и «обреченные камни» — то есть камни, у которых в данный момент нет жизненных перспектив.

Если камень полностью окружен и снят с доски в чашу, то он уже не может принимать участия в игре. Однако если обреченная группа, лишенная возможности построить два глаза, стоит на доске (то есть у нее пока что есть одно и более дамэ), то в подходящий момент она может ожить и нанести коварный удар.

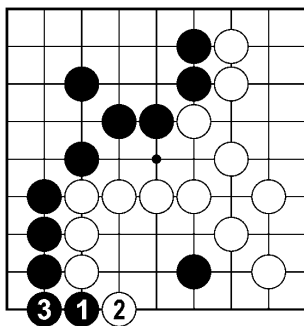


Диаграмма 5-68

Проведенная черными операция по разграничению территории в нижней части доски (диаграмма 5-68) поставила перед белыми вопрос: все ли здесь закончено или же стоит учитывать наличие одинокого черного камня на своей территории? Вроде бы этот камень обречен...

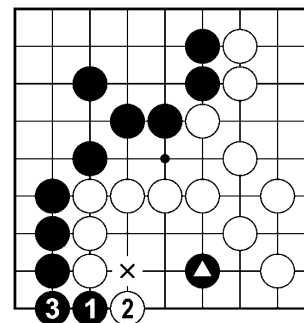


Диаграмма 5-69

Что же смущает белых? Их беспокоит слабость в пункте, отмеченном крестом (диаграмма 5-69). Если черные сходят в этот пункт, поставив белый камень в атари, белые могут лишиться изрядной части только что огороженной ими территории.

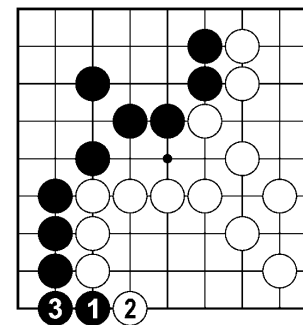


Диаграмма 5-70

Если бы на территории белых не было обреченного черного камня, как на диаграмме 5-70, то их покою ничто бы не угрожало.

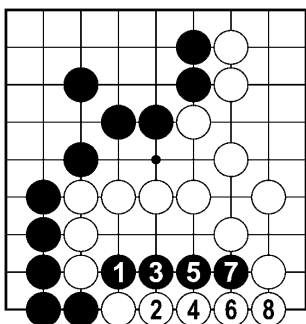


Диаграмма 5-71

При попытке вторжения операция черных заканчивается полным крахом (диаграмма 5-71). Но наличие обреченного черного камня все меняет.

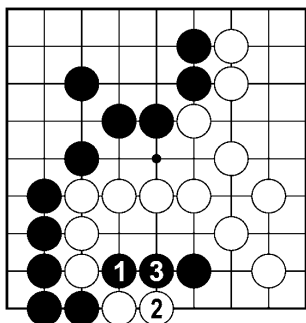


Диаграмма 5-72

Теперь удар черных носит фатальный характер, и территория белых разрушена.

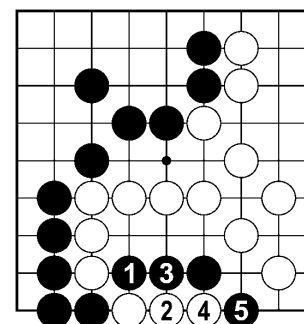


Диаграмма 5-73

Если белые делают ход 4 (диаграмма 5-73), то черные захватывают три белых камня ходом 5.

При этом камень, который совсем недавно был обречен, вернулся к жизни, соединившись со своей группой.

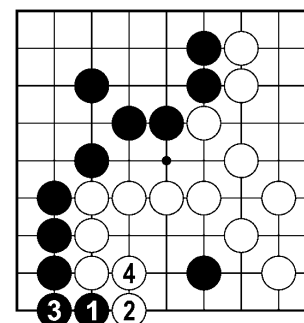


Диаграмма 5-74

По этой причине белые должны защититься ходом 4 (диаграмма 5-74), закрыв свою слабость. Теперь у одинокого черного камня в данный момент опять нет шансов выжить.

Почему же игроки не добивают обреченные камни и группы? Причина проста — на подобные ходы просто нет времени. Если тратить три или четыре хода на ликвидацию обреченной группы,

соперник может уйти в своем развитии настолько далеко, что догнать мы его уже никогда не сможем. Приходится мириться с наличием скрытых опасностей и угроз в собственном лагере в обмен на быстрое и эффективное развитие своих групп.

По-японски «скрытая угроза» называется *адзи*, причем это понятие относится как к угрозам противника, так и к собственным «лазутчикам» во вражеском стане. Понятие *адзи* мы более подробно рассмотрим в разделе, посвященном тактике и стратегии Го.

Часто обреченные камни и группы оживают из-за ошибок игроков или в ходе *Ко-борьбы*.

ФОРА И КОМИ (КОМПЕНСАЦИЯ ЗА ПРАВО ПЕРВОГО ХОДА)

Для слабого игрока вопрос здравого смысла: запрашивать ли настолько большую фору, на какую только согласится более сильный игрок? Намерение его при этом состоит не в том, чтобы обмануть более сильного игрока и выиграть учебную партию, а в том, чтобы заставить сильного игрока играть очень внимательно и приложить максимум усилий с целью научить слабого игрока. Победа в игре на форе не является единственной целью. Как быстро мы можем уменьшить предоставляемую нам фору — вот что является основной целью.

Ясуюки Миура. «Го и восточная бизнес-стратегия»

В Го мы можем уравнивать возможности игроков разного уровня игры, используя принцип *форы*. Традиционно фора подразумевает, что более сильный игрок уступает более слабому несколько ходов подряд. Таким образом, игрок черным цветом изначально имеет фору, так как он первым выходит на игровое поле. В современном Го стоимость первого хода черного оценивается примерно в 6,5 очка (еще 10 лет назад эта оценка равнялась 5,5 очка, а сейчас иногда используют оценку 7,5 очка). Эти 6,5 очка называются *коми*. *Коми* стали применять с середины

XX века, что связано с повышением спортивного интереса к игре Го. Если игроки хотят играть на равных, то белый перед началом партии получает в свой актив виртуальные 6,5 очка, которые затем будут учтены при подсчете результата. «Пол-камня», или 0,5 очка, устраняют возможность ничейного результата партии, *дзиго*.

Вот пример подсчета результата партии с *коми* по японским правилам (с учетом камней, захваченных во время игры):

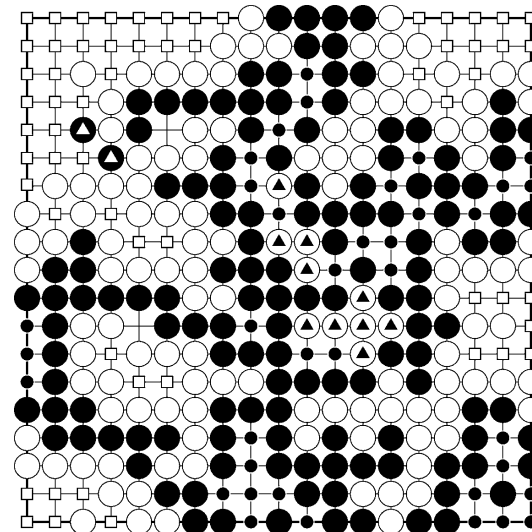


Диаграмма 5-75

Белые: $80,5 = 61$ (территория) + 13 (пленные черные камни) + 6,5 (*коми*)

Черные: $73 = 47$ (территория) + 26 (пленные белые камни)

Белые выиграли 7,5 очка.

Мы видим, что заранее оговоренное *коми* прибавляется к очкам белых.

При игре без *коми* белые бы выиграли 1 очко.

При игре на форе более слабый игрок берет себе черные камни. Минимальная фора — это отказ белых от *коми* или получение белыми *коми* 0,5 очка в том случае, если игроки стремятся

избежать возможности ничейного окончания партии. Считается, что один камень форы стоит примерно 10 очков.

Величина предоставляемой форы обычно определяется разницей в разряде игроков. Более подробно об этом говорится в главе 13 «Степени мастерства — дан и кю». По традиции черные делают форовые ходы в звездные пункты, поэтому классическая фора варьируется от двух до девяти камней, выставленных в пункты *хоси*. Размер форы определяется до начала партии. По сути, белые просто пасуют на протяжении заранее установленного числа ходов.

По этикету игрок черными выставляет свои камни согласно следующим правилам:

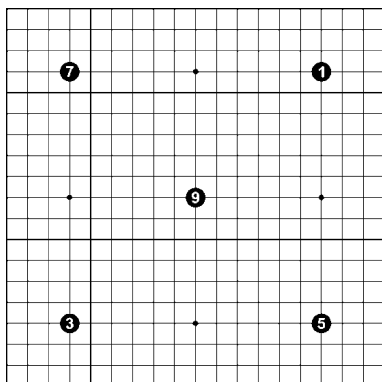


Диаграмма 5-76

Если фора составляет пять камней, то черные делают свой первый ход в правом верхнем углу, как показано на *диаграмме 5-76*. Белые пасуют. Затем черные делают ходы 3-9, а белые пропускают свои ходы 4-8. После того как черные выставили свой камень 9 на центральный форовый пункт, белые делают свой действительно первый ход. Если фора составляет девять камней, то порядок ее выставления показан на *диаграмме 5-77*.

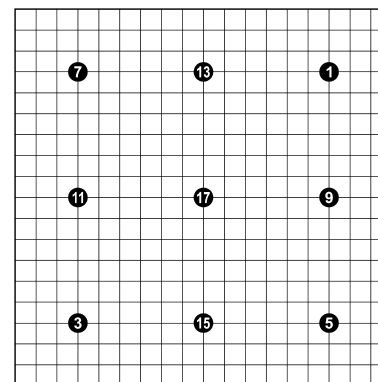


Диаграмма 5-77

Заметьте, что при форе в семь камней черные ставят свой седьмой камень на центральный форовый пункт после того, как выставили шесть камней в указанном порядке.

На доске 13x13 размещение форовых камней аналогично их расположению на доске 19x19.

На доске 9x9 звездные пункты (естественно, кроме *тэнгена*) расположены на 3-й линии, соответственно этому и выставляются форовые камни.

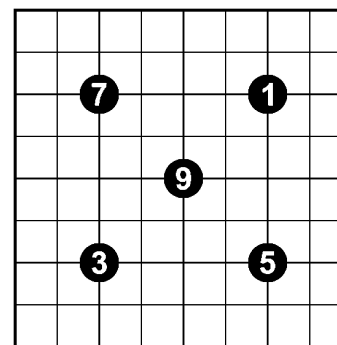


Диаграмма 5-78

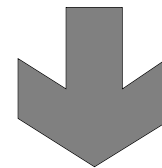
Естественно, стратегия игры на форе значительно отличается от стратегии игры на равных. По сути, мы можем говорить о

частичном или полном «выключении» начальной стадии игры — *фусэки*. На максимальной форе в девять камней белые сразу вторгаются в зоны черных, то есть с первого хода начинается средняя стадия игры — *тюбан*.

Чем больше форовых камней имеет игрок в запасе, тем более спокойной и взвешенной должна быть его игра. А противник, играющий белыми, наоборот, должен искать любую возможность обострить игру, чтобы завязать сложную борьбу с неясным исходом.

Подробнее об этом говорится в главе 14, посвященной стратегии игры на форе.

Теперь же, рассмотрев правила, приступим к игре.



Глава 6

РАСЧЕТ И ВИДЕНИЕ

Шахматы подобны управлению хаосом.

Гарри Каспаров

Го подобно установлению порядка.

Мэйдзин Отакэ Хидэо

В Го, как и в жизни, невозможно все просчитать. Огромное количество вариантов не позволяет свести игру к простой считалке, здесь не годится метод решения «в лоб», метод грубого перебора вариантов. По этой причине компьютерные программы играют в Го неприлично плохо, несмотря на огромные призы, ожидающие разработчиков подобных программ.

В отличие от шахмат, которые удалось подчинить могучей силе компьютера, Го еще долгое время будет оставаться человеческой игрой. Через несколько месяцев занятий вы сами сможете легко выигрывать у компьютерной Го-программы, на совершенствование которой ученые потратили 20 лет.

Го — это игра, в которой простой расчет не может привести к победе. Для выигрыша необходимо включать в игру все ментальные способности человека. Огромную роль при этом играет визуальный анализ и видение.

Понятие «видение» включает в себя собственно визуальный анализ положения на доске, или позиционный анализ, просчет локальных позиций, соединение данных расчета с данными позиционного анализа и принятие решения. Для того чтобы упростить проведение оценки, применяется техника фокусировки внимания, которую можно выразить формулой:

Виден лес, не видны деревья.
Видны деревья, не виден лес.

Игрок постоянно переключает свое внимание с микроуровня на макроуровень и наоборот, а затем соединяет данные, полученные с разных локальных микроуровней, со своим представлением о макроуровне. На основании этого соединения и принимается решение: куда сейчас сделать очередной ход.

Собственно расчет применяется для достаточно узкого диапазона позиций с более или менее ограниченным числом вариантов и понятной логикой развития (какой вариант будет выгоден, а какой — нет). Примером расчета служат многочисленные стандартные ситуации в углу, которые довольно часто возникают на доске.

Воинское искусство заключено в счете.

Сильная и слабая стороны во взаимной связи меняют позиции.

Ключ к победе таится в пустоте.

Невозможно придумать стратегию заранее,

А придумавешь — все равно толку не будет.

«Тридцать шесть стратегем»

Задачи, которые мы начинаем рассматривать, лучше выставлять на доску. Это позволит вам гораздо легче усваивать материал, так как визуальное восприятие камней, расположенных на доске, значительно облегчает понимание.

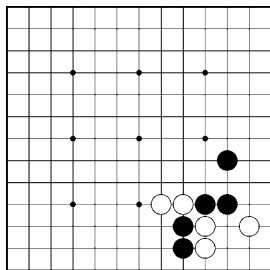


Диаграмма 6-1

Черные начинают и захватывают белые камни в углу.
Интересная задача!

В данной позиции при ходе черных можно захватить белые камни в углу, соединив черные камни и получив неплохую территорию. Заметим, что у отрезанных черных камней слева всего три свободных *дамэ*, поэтому действовать нужно будет очень точно, нанося удары так, чтобы белый не имел возможности их игнорировать. С другой стороны, на первый взгляд кажется, что у белых имеется большое жизненное пространство в углу, и захватить белые камни невозможно. Однако это не так.

Как же подступиться к решению подобной задачи? Чистый просчет всех возможностей займет уйму времени, поэтому количество рассматриваемых вариантов необходимо сужать, ограничивать в разумных пределах. Для этого необходимо знать ключевые точки групп и формы пустоты или территории, которых достаточно для жизни. Взглянем на логику черных, начинающих здесь игру.

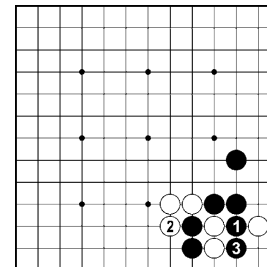


Диаграмма 6-2

Мы видим, что на ход черных 1 белые обязаны преградить путь черным, иначе черные легко захватят два белых камня ходом 3. После этого одинокий белый камень в углу обречен.

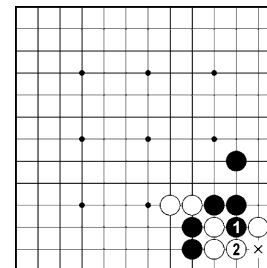


Диаграмма 6-3

Итак, на ход 1 черных белые вынуждены ответить ходом 2. Теперь у белых образовалась слабость в пункте, отмеченном крестом.

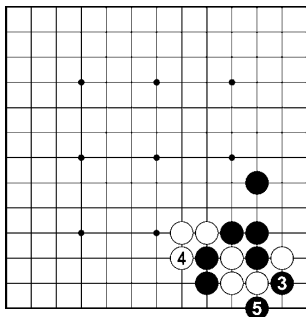


Диаграмма 6-4

Черные бьют по слабому пункту белых. Белые снова не могут игнорировать ход черного 3, делая ход 4. Тогда черные после хода 5 захватят три белых камня, у которых останется всего лишь одно *дамэ*.

Белым придется атаковать разрезающий камень черных.

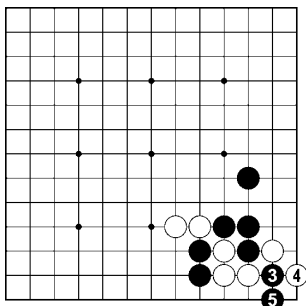


Диаграмма 6-5

Если белые сделают это неправильно, то потеряют все камни в углу. В данной позиции после хода 4 белые не могут захватить два черных камня, так как и справа и слева белые камни крайне слабы.

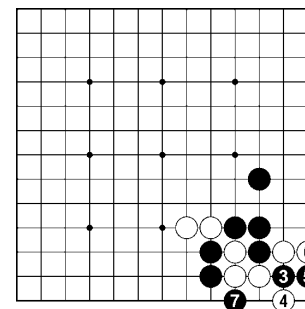


Диаграмма 6-6

Искусно жертвуя двумя камнями, черные вынуждают белых захватывать их, уменьшая свое глазное пространство. Заметьте, белые не могут пропустить ни одного хода черных.

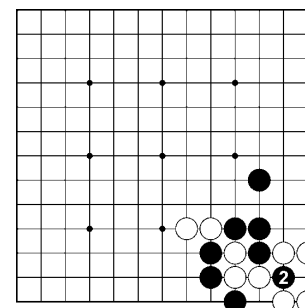


Диаграмма 6-7

После того как белые сняли два черных камня, черные вновь применяют технику жертвы, вынуждая белых снять и этот камень. Других возможностей у белых просто нет.

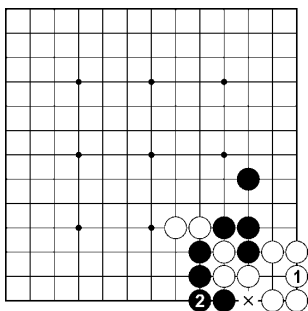


Диаграмма 6-8

После того как белые сняли очередной пожертвованный черный камень, черные делают тактический ход 2, который угрожает продолжением в отмеченный крестом пункт. В результате белым придется защититься, соединив свои камни, и у них останется только два *дамэ*, в то время как у черной группы слева будет три *дамэ*. Очевидно, что черные раньше успеют захватить белых.

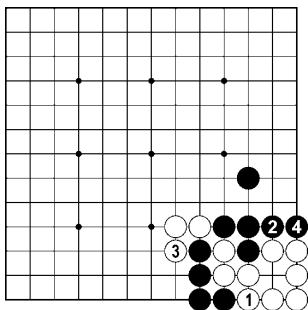


Диаграмма 6-9

Драма завершилась. После того как белые вынужденно соединились ходом 1, черные легко окружили их группу ходами 2 и 4, поставив в положение *атари*. Белые камни уже ничто не спасет.

Всю эту операцию, с различными вариантами игры за ту и другую сторону, игрок рассчитывает у себя в голове и, лишь убедившись в ее успехе, ставит камни на доску.

Позиции, требующие от игрока использования видения, намного сложнее, и они труднее поддаются анализу.

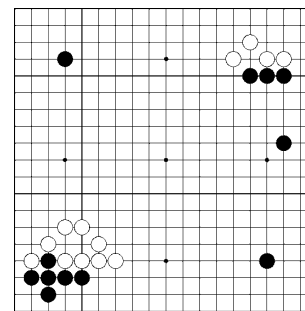


Диаграмма 6-10

Вот пример задачи среднего уровня, в которой необходимо выбрать следующий ход за черных. Просчитать варианты в данной позиции практически не представляется возможным. Но, опираясь на теоретические знания и жизненный опыт, в этой позиции можно выделить стратегически важные места. Справа у черных хорошая зона влияния. Зона — это еще не территория, но уже и не пустота на доске. Конфигурация из пяти черных камней на правой стороне называется зоной, но это еще не является территорией или даже территориальной заготовкой. Мы можем говорить о «зоне интересов» черных, которую они обозначают присутствием своих камней.

Слева сверху у черных стоит один камень в углу, на который смотрит мощная стенка белых. Если сейчас черные оставят без внимания пустую (пока что!) левую сторону и продолжат наращивать потенциал своей зоны справа, то белые с удовольствием реализуют силу своей стенки в левой части доски, сформировав прекрасную зону.

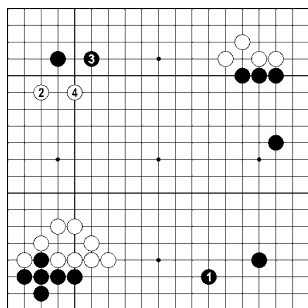


Диаграмма 6-11

Допустим, черные все же решили сыграть справа. Однако белые сразу же приблизятся к камню черных в верхнем левом углу и сформируют большую зону слева. Такой результат вряд ли устроит черных.

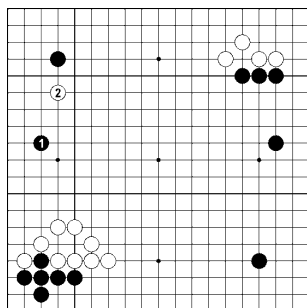


Диаграмма 6-12

На этот раз черные избрали правильное стратегическое направление, но не учли локальную ситуацию. На микроуровне, на левой стороне, белые очень сильны, поэтому неосторожное приближение к ним без крепких тылов позволяет белым тут же начать контратаку ходом 2, разделяя черные камни и угрожая одновременно им обоим. Черным стоило более внимательно оценить здесь баланс сил. Стратегема для черных гласит: «Не приближайся к чужой силе».

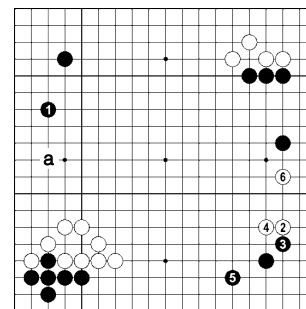


Диаграмма 6-13

На этот раз черные избрали верный путь развития, учитывая как ситуацию на всей доске, так и локальную расстановку сил. Теперь белым невыгодно играть в точку а, потому что белые камни окажутся переконцентрированными. Стратегема для белых гласит: «Не строй территорию от стенки». Нельзя ожидать непосредственного превращения влияния в территорию. Правильная стратегия — оказывать с его помощью давление на противника. По этой причине белые сразу вторгаются в зону черных, которую те не стали развивать, избрав распространение слева. Этот вариант выгоден черным, так как зону справа все равно нельзя было закрыть за один ход, а значит, она не обладала для черных высокой ценностью.

Соединяя расчет и видение, Мастера Го создают партии, в которых каждый ход наделен глубоким смыслом и красотой.

В чем отличие Го от других настольных интеллектуальных игр?

1. Го ставит перед играющими созидательные задачи, такие, как построение и защита территории.
2. Почти не поддается формализации; ясно показывает преимущества живого интеллекта над искусственным.
3. Ведется в открытую (в отличие от карт) и не использует элемент случайности (карты, нарды).
4. Допускает варьирование размеров игровой доски, что позволяет легко адаптировать игру к различным возрастным категориям.

5. Особенностью игры является колоссальное количество вариантов (на несколько порядков превосходящее количество вариантов в шахматах). Поэтому во время партии мобилизуется логика, эмоции, творческая интуиция.

6. Игра Го предназначена для развития общей коммуникативности человека, учит его вести переговоры, принимать решения, начинать сначала, если что-то не получается.

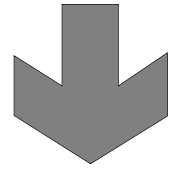
7. В игре Го существует специальный раздел, учащий, как развиваться, если твои способности чем-то ограничены.

Го учит видеть

Го учит нас видеть. Это значит, что игра с глазами дает нам неоценимые блага. Блага, которые могут быть пронесены через тысячу лет. Такой уровень достижений предполагает возможность использования Го на благо цивилизации. На благо общества, в котором живем мы и в котором будут жить наши дети.

Этот уровень может быть востребован в медицине, боевых искусствах, военном деле, в архитектуре и дизайне, в программировании и моделировании искусственного интеллекта. То, чего трудно достичь техническими средствами, можно обрести благодаря совершенствованию способностей, заложенных в человеке.

Будучи неразрывно соединенной с этикетом и вежливостью, игра Го позволяет нам достигать значимых уровней саморазвития. Можно сказать, что Го — это способ подняться выше, превратиться из *homo sapiens* в *homo ludens*, человека играющего.



Глава 7

ИСКУССТВО ФОРМЫ

Восемь спиц образуют колесо, середина которого пуста. Люди создают сосуды, строят дома, проделывают окна и двери. Наполненность — то, что приносит пользу. Пустота — то, что приносит благо.

Лао Цзы. *Дао Дэ Цзин*

Во всех боевых искусствах большое значение придается изучению ката — «формы», той или иной последовательности красивых и гармонично организованных движений.

Как и в боевых искусствах, в Го существует искусство форм, которое позволяет нам эффективно располагать камни в той или иной позиции благодаря развитому восприятию материальных (наполненных) и пустотных объектов и способности совершать гармоничные движения. Эти навыки даются не сразу, но по мере их приобретения позволяют все реже обращаться к более медленному центру разума, ответственному за счет. Самое главное здесь — это принцип. Постигая проявление этого принципа через игру Го, мы обретаем способность применять его во всех других элементах нашей жизни.

Главное в игре Го — это пустота и формы пустоты. С помощью камней мы оформляем пустоту, визуализируем ее, превращаем в территорию. Камни являются телом пустоты, телом пространства доски, которое может стать территорией черных или белых. Как мы знаем, для того, чтобы камни стали бессмертными, необходимо минимальное пространство внутреннего дыхания — два глаза. Ставя камни на доску, нужно заботиться о том, чтобы они работали дружно и связно, помогая друг другу, а не мешая.

Существует несколько основных разновидностей форм:

- ♦ Формы развития камней.
- ♦ Формы стабилизации камней.
- ♦ Формы ухода из-под атаки.
- ♦ Формы соединения камней.
- ♦ Формы захвата групп противника (формы, лишаящие двух глаз).
- ♦ Формы, объединяющие в себе несколько вышеперечисленных свойств.
- ♦ Ущербные формы.

Простейшей формой является одиночный камень, поставленный на доску.

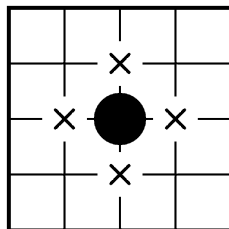


Диаграмма 7-1

Любой камень, выставленный на доску, обладает собственной жизненной зоной, в которой его влияние максимально. Эта зона ограничена пунктами, прилегающими к камню. Если рядом появится вражеский камень, первый попадет под атаку.

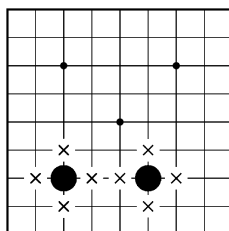


Диаграмма 7-2

Если мы поставим два камня на одной линии на расстоянии в два пункта, то окажется, что они связаны между собой, как бы держатся за руки. Появление белого камня между двумя такими черными камнями не сулит белым ничего хорошего. Такая форма камней называется «распространение через два» или *никкенбираки*. Никкенбираки является базовой формой стабилизации камней.

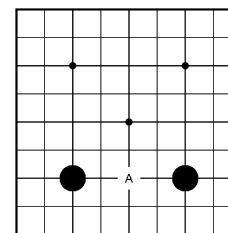


Диаграмма 7-3

При распространении через три пункта (*санкенбираки*) два черных камня уже не связаны между собой непосредственно, между ними появилась точка разрыва, в которую белые легко могут вторгнуться. Однако такая форма достаточно часто встречается в игре, так как позволяет более динамично развиваться.

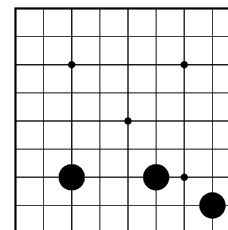


Диаграмма 7-4

Такая форма, производная от *никкенбираки*, является жизнеспособной, или неубиваемой. Если белые попытаются атаковать эти три черных камня, черные легко построят два глаза. Предлагаем убедиться в этом самостоятельно.

Форма, или ката

Одним из наиболее важных слов в японском языке является слово сиката, «как делать». Оно происходит от слова ката, которое имеет три разных иероглифа и смысла: «направление», «форма» и «стиль». «Направление», первое значение, синоним слова «путь». Однако слову «путь» в японском языке соответствует другой символ: до, что подразумевает определенные моральные расширения понятия ката, как просто голый техники. Какиката (метод написания) служит детям для учебы, тогда как Содо (путь написания) служит художникам для творчества, не говоря уже о Бусидо (Пути самурая).

Среди многих сиката давайте детально разберем какиката, поскольку мы уже знакомы с дзёсэки в Го. Для письма нужны три вещи: кисть, тушь и лист бумаги. Они подобны трем вещам, необходимым для игры в Го: белые камни, черные камни и доска. Сначала вам скажут приготовить тушь растиранием японской чернильной палочки (суми) о гладкую поверхность каменной плиты (судзури), поливая ее водой из небольшого сосуда. Делая это, не торопитесь и выполняйте движения медленно, но уверенно, поскольку вы не просто делаете тушь, но ваши движения подготавливают вас к сосредоточению. Затем, когда вы окажетесь перед чистым белым листом, вам нужно будет следовать «порядку проведения кисти» (хицудзун), так же как вы следуете дзёсэки.

После изучения базового комплекса какиката вам понадобится образец или модель формы, второе значение ката. Кобо Даиси, который в 806 году основал школу Сингон в буддизме, считается одним из трех величайших каллиграфов, когда-либо живших на свете. Когда кто-то не попадает в лунку и жалуется при этом на свою клюшку для гольфа, японцы говорят: «Кобо на кисть не пеньял». Если вы делаете ошибку, невероятную даже для вас самих, вы можете сказать: «Даже у Кобо может дрогнуть кисть», имея при этом в виду, что такого вообще не могло случиться. Поэтому вы можете довериться и, взяв за образец каллиграфию Кобо, положить на него лист прозрачной бумаги и копировать раз за разом, прямо как если бы вы изучали дзёсэки в Го. После многолетней практики копирования наилучшей формы (ката) вы приобретете чувство красоты, которое станет вашим вторым инстинктом. Истинная природа дзёсэки проявится сама собой: чистая логика.

Поговорка Го гласит: «Изучи дзёсэки, а потом забудь». Когда вы уверитесь в своих способностях, вы можете начать проявлять творчество. Когда вы считаете, что вы обрели что-то уникально новое, вы можете провозгласить о создании вашего собственного го-стиля ката — третье значение.

Ясуюки Миура. «Го и восточная бизнес-стратегия»

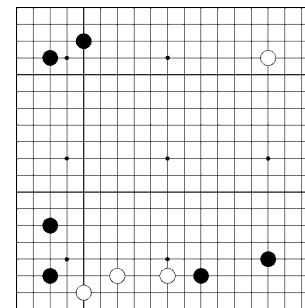


Диаграмма 7-5

Идеей такой формы является: во-первых, стабилизация камней в форме *никкенбираки*, во-вторых, укоренение их с помощью диагонального хода, *кеймы*, на второй линии.

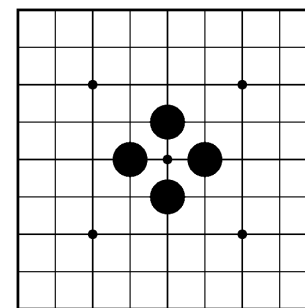


Диаграмма 7-6

Эта форма называется *поннуки*, и считается, что получить ее очень выгодно. Ее отличительным свойством является один глаз в центре, в который белые не могут пойти — это будет самоубий-

ством. Такую форму очень трудно атаковать, она обладает мощным влиянием на все четыре стороны.

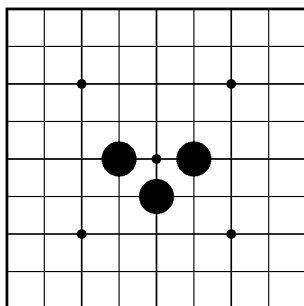


Диаграмма 7-7

Эта форма называется «Пасть тигра». Она относится к классу форм соединения камней. Если противник попытается разделить черные камни, поставив белый камень между тремя черными, то его тут же окружают и захватят в плен, получив при этом форму *поннуки*.

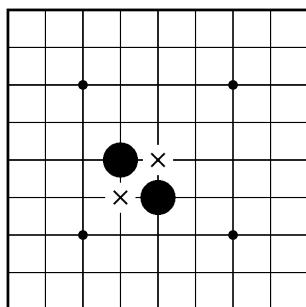


Диаграмма 7-8

Такая форма камней носит название *косуми*, или *диагональное соединение*. В этом соединении есть две слабые точки, одну из которых рано или поздно надо будет закрыть. Однако в общем случае считается, что эти камни разрезать нельзя.

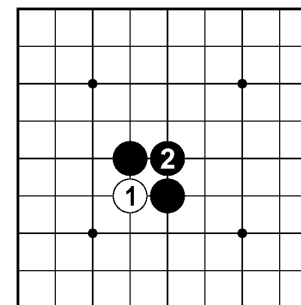


Диаграмма 7-9

Если белые попытаются это сделать ходом 1, то черные легко соединятся с другой стороны ходом 2, и наоборот. Но если черным все-таки потребуются соединить свои камни, то сделать это можно двумя способами: прямым соединением или косвенным.

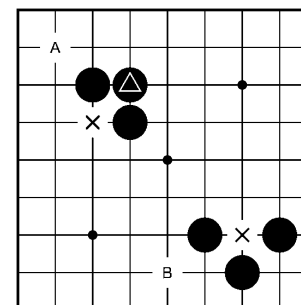


Диаграмма 7-10

На *диаграмме 7-10 а* (слева сверху) приведен пример прямого соединения, в результате которого образуется так называемый «пустой треугольник», отмеченный крестиком. Форма «пустой треугольник» считается неэффективной, так как не содержит в себе потенциала для построения глаз и придает камням не динамичную, тяжелую форму. Можно сказать, что в теле этих трех камней не содержится жизненного пространства. Если же

взглянуть на *диаграмму 7-10 b* (справа внизу), то мы увидим, что три этих камня вроде бы вовсе не связаны. Однако это не так. У белых нет возможности разделить черные камни, если только черные сами не позволят это сделать. Ход белых в пункт, отмеченный крестиком, будет чреват для них немедленной потерей камня. Черные же камни в данной форме легко могут развиваться дальше, накапливая полезное жизненное пространство, зачаток которого огорожен тремя черными камнями.

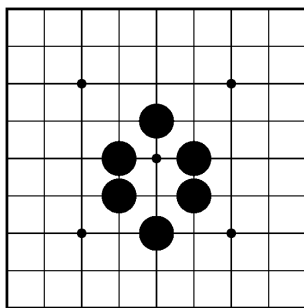


Диаграмма 7-11

Это еще один пример формы, сходной по структуре с *поннуки*, но более мощной. Такая форма называется «Панцирь черепахи», она образуется после захвата двух белых камней. Считается, что получить такую форму — большой успех, особенно в центре доски.

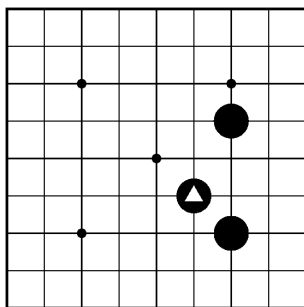


Диаграмма 7-12

Такая форма является производной от *никкенбираки*, укрепленного отмеченным камнем. Она также является одной из форм ухода из-под атаки и сама обладает мощным атакующим потенциалом.

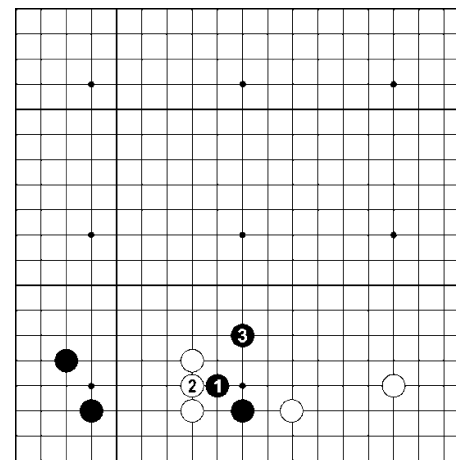


Диаграмма 7-13

Вот пример использования этой формы в игре.

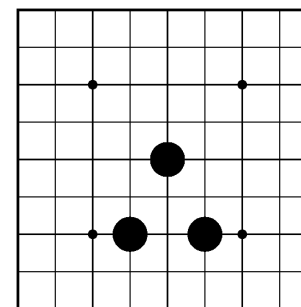


Диаграмма 7-14

Эта классическая форма известна под названием «Бутылка сакэ» или «Собачья морда». Она очень часто применяется в игре для развития камней и связки камней, а также для атаки.

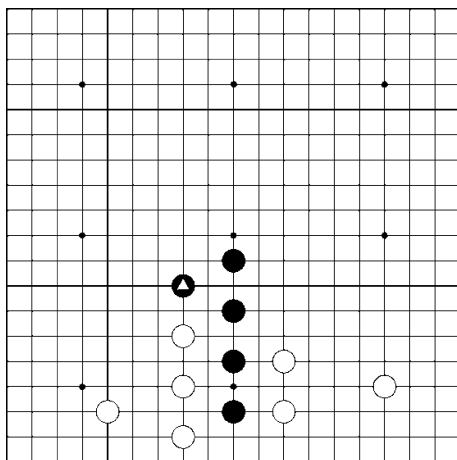


Диаграмма 7-15

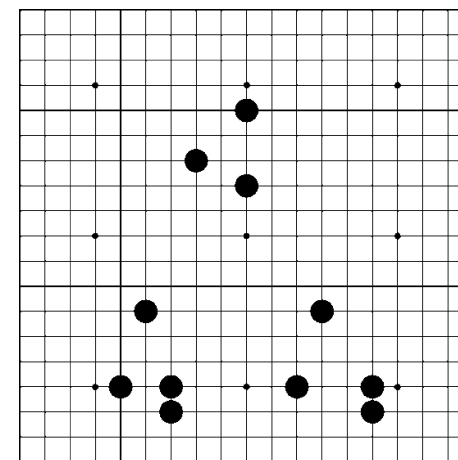


Диаграмма 7-17

В данном случае форма черной группы носит название «Голова дракона». Эта форма сочетает в себе идеи выхода из окружения, разворота вектора развития и атаки белых камней.

Эти формы часто используются в игре.

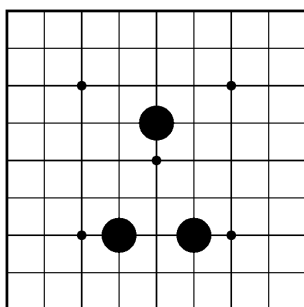


Диаграмма 7-16

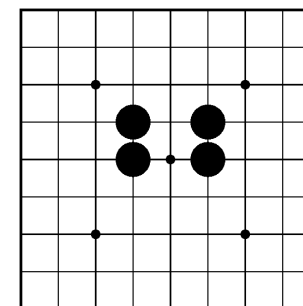


Диаграмма 7-18

Эта форма называется «Морда лошади» и считается более динамичной, чем «Собачья морда». Такая форма хороша при выходе из окружения в центр. Существует несколько модификаций этой формы.

Классическая форма косвенного соединения под названием *бамбук*. Ее отличительной чертой является неразрезаемость

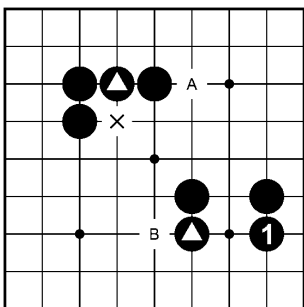


Диаграмма 7-19

Польза бамбука очевидна — эта форма позволяет соединить камни (A) и избежать при этом образования неэффективного пустого треугольника (B).

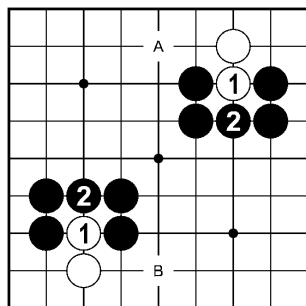


Диаграмма 7-20

С какой бы стороны белые ни попытались разрезать эту форму, черные в любом случае смогут соединить свои камни.

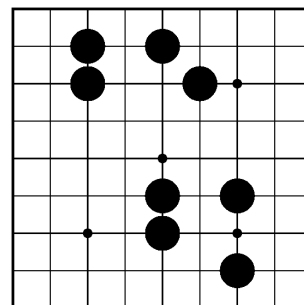


Диаграмма 7-21

Это еще примеры очень популярных и эффективных модификаций формы бамбук, дающих более гибкую и динамичную позицию.

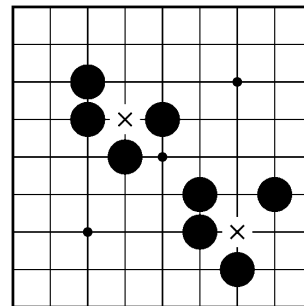


Диаграмма 7-22

Вот еще пример двух форм косвенного соединения камней, позволяющих избежать пустых треугольников.

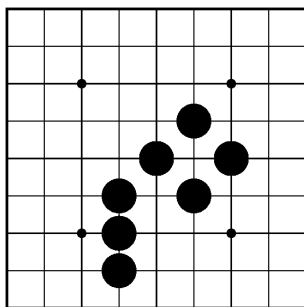


Диаграмма 7-23

Появление такой изящной формы на доске говорит о том, что черные успешно разыграли этот участок. Обычно такие цветы прорастают сквозь белые камни, что смотрится очень эффектно.

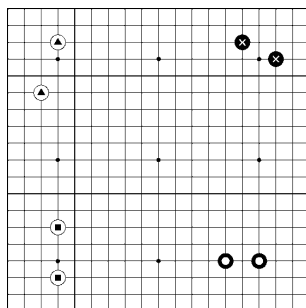


Диаграмма 7-24

На диаграмме 7-24 представлены базовые формы захвата территории, в данном случае речь идет об угле, но эти формы применяются и на любых других участках доски. Форма черных камней в правом верхнем углу, отмеченных крестиками, называется *кейма*, или диагональный ход; форма черных камней, расположенных в нижнем правом углу и отмеченных кружками, называется *тоби*, или «прыжок»; форма белых камней, расположен-

ных в левом верхнем углу и отмеченных треугольниками, называется *огейма* или «большая кейма»; форма белых камней в левом нижнем углу, отмеченных квадратами, называется *никкен-тоби*, или «прыжок через два пункта».

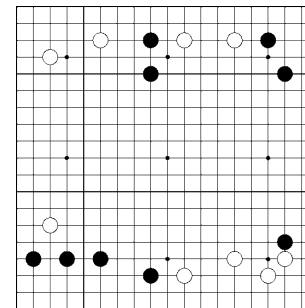


Диаграмма 7-25

На верхней стороне доски на диаграмме 7-25 расположено четыре рассмотренные формы: *кейма-симари* (*симари* — «распространение», означает распространение от одинокого углового камня) черных, *никкенбириаки* белых, *тоби* черных, *огейма-симари* белых. Это основные формы соединения камней. Связь между ними не может быть нарушена, если не учитывать окружающую обстановку. На нижней стороне черные и белые окружают территорию с помощью этих форм, но можно сказать и так: черные и белые имеют практически неразрезаемую цепь камней.

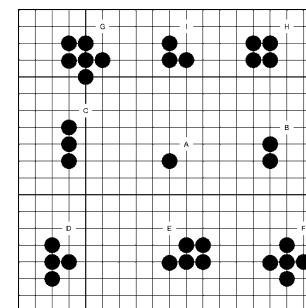


Диаграмма 7-26

Вот пример форм, несущих смерть вражеским камням. Другими словами, это формы пустоты, в которых нет жизни. Если черным удалось сформировать внутри жизненного пространства белой группы любую из этих форм, то белые не смогут построить два глаза. Все эти формы, как правило, характеризуются переконцентрацией и наличием большого числа пустых треугольников. Форма *d* называется «Соломенная шляпа», форма *g* получила название «Лилия», а форма *e* в переводной литературе называется «Автомобиль».

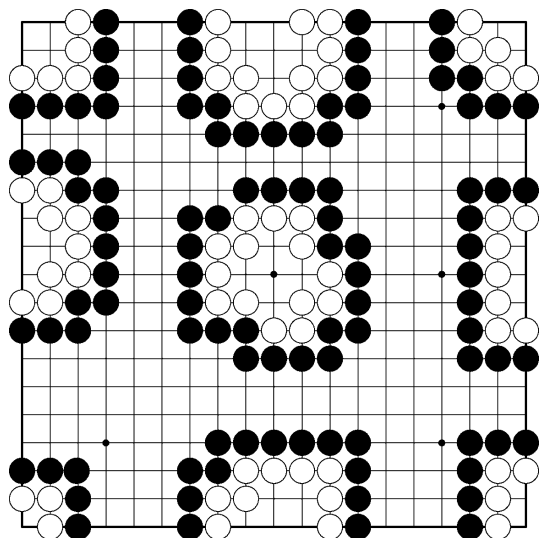


Диаграмма 7-27

Ни одна группа белых не способна выжить, если сейчас ход черных. Попробуйте убедиться в этом самостоятельно! Главное — наносить удар в жизненно важные точки белых групп.

КЛАССИЧЕСКИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ — ДЗЁСЭКИ¹

Искусство формы нашло свое отражение в теории *дзёсэки*, или теории «равного результата». В китайской теории игры японское слово *дзёсэки* заменено другим термином — *динши*, что означает «определить форму». Обычно *дзёсэки* применяются при розыгрышах углов или в некоторых классических ситуациях и представляют собой последовательность лучших ходов обеих сторон, в локальной позиции дающих равный результат обоим игрокам.

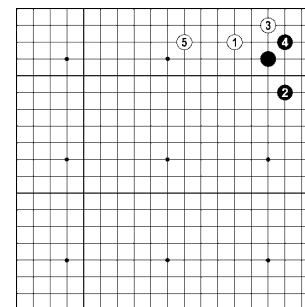


Диаграмма 7-28

Вот простой пример *дзёсэки*, которое было разыграно в правом верхнем углу. Заметьте, что черные и белые построили формы, которые мы рассмотрели выше. В данной позиции черные сохранили и укрепили за собой угол и получили перспективы развития по правой стороне, в то время как белые стабилизировались на верхней стороне, ограничив черных в правом верхнем углу.

¹ 12 основных *дзёсэки*, часто встречаемых в игре, рассматриваются в Приложении 2.

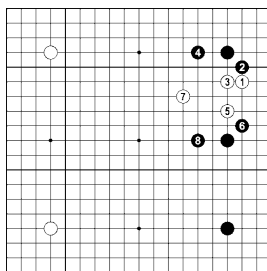


Диаграмма 7-29

А вот пример выхода из-под атаки с помощью формы «Морда лошади». Такая позиция возникает достаточно часто и стала классической.

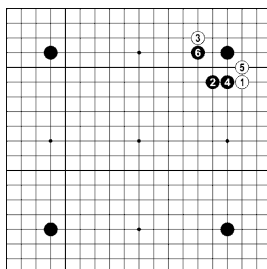
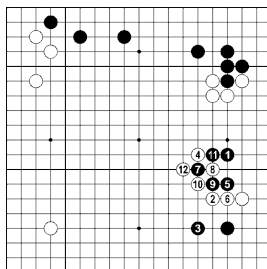


Диаграмма 7-30

Пример из классического китайского трактата XVII века. Черные устанавливают форму в верхнем правом углу.



Форма пронизывает все уровни и стадии игры Го. Необходимо постоянно следить за правильной формой камней, как на макроуровне, так и на микроуровне.

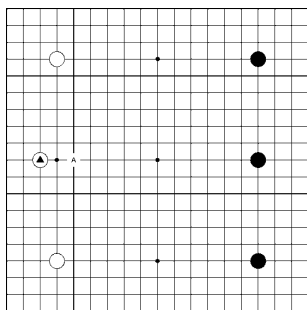


Диаграмма 7-32

На диаграмме 7-32 показана хорошая форма у черных и плохая форма у белых. Белый камень, отмеченный треугольником, стоит слишком низко. Теперь черным хорошо занять пункт а. Здесь мы говорим о макроуровне, на котором подобные ошибки стоят очень дорого. Такая высокая цена связана с тем, что в данном случае мы определяем глобальную стратегию на всей левой стороне. Это подобно повороту руля огромного корабля, когда небольшой угол поворота вызывает кардинальное изменение курса.

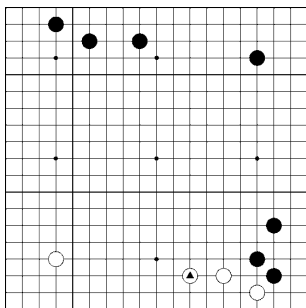


Диаграмма 7-33

Здесь опять представлена хорошая форма у черных в верхнем левом углу и плохая форма у белых в правом нижнем углу (согласно принципам развития отмеченный треугольником белый камень должен стоять на один пункт левее). В данном случае речь идет о локальной угловой ситуации. Подобные узкие ходы вызывают переконцентрацию камней. А раз так, то на нижней стороне теперь угловой белый камень и три камня белых справа стоят слишком далеко друг от друга, что облегчает вторжение черных на нижнюю сторону.

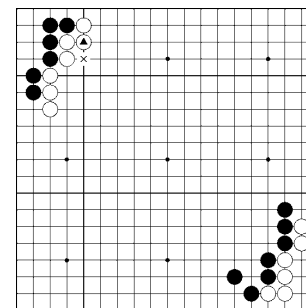
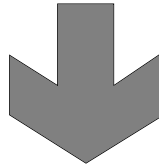


Диаграмма 7-34

Здесь показан вариант розыгрыша угла. Черными в правом нижнем углу показан правильный способ косвенного соединения камней. А белыми в верхнем левом углу показан неверный способ, в результате которого образуется пустой треугольник. В данном случае мы говорим о микроуровне, затрагивающем два-три камня. Казалось бы, пустой треугольник здесь ничем не может испортить позиции белых, однако, если сравнить нижний правый угол, где черный камень хищно выдвинут в сторону левого нижнего угла, и верхний левый угол, где белые камни убого сгустились, как будто боясь кого-то, разница становится более очевидна. Следует замечать такие нюансы позиций.

Эти примеры наглядно демонстрируют роль искусства форм в игре Го. Более подробно разнообразные формы Го рассматриваются в наших книгах «Технология пустоты» и «Метод девяти звезд».



Глава 8

ВРЕМЯ РАЗБРАСЫВАТЬ КАМНИ, ВРЕМЯ СОБИРАТЬ КАМНИ

Сначала занимаются четыре угла,
Чтобы защитить их и влиять на стороны.
Затем перекрываются линии вдоль сторон
Так, чтобы разбросанные камни издали вглядывались друг в друга.
Затем делаются большие и малые рыцарские ходы,
Теперь подальше, теперь один за другим.
Так группы стремительно преодолевают преграды
И прокладывают путь к центру.
Ускользнув, они останавливаются и готовятся двигаться:
Куда же лететь — налево или направо?
Там, где путь узок, а враг многочисленней,
Они не в силах уйти далеко.
Но если сами превосходят числом, но не владеют замыслом,
Они бесцельно собьются, как стадо баранов,
И всегда будут обороняться,
А щелчки противника будут сыпаться на них со всех сторон.
Вместо того чтобы атаковать врага там, где он растянут,
Отыщи его слабые места
И направь удары молний в его жизненные пункты.
Если есть выгода, у тебя будет время ею воспользоваться.
Если есть возможность, ты можешь укрепиться.
Но если ты слишком алчен в захвате его камней,
Он разрушит твои стены,
А когда плотина прорывается, поток не останавливается,
Но мчится дальше, и наводнение распространяется повсюду.

Вэйци Фу (XI век н. э.)

НАЧАЛО ИГРЫ — ФУСЭКИ

Начальная стадия игры Го называется *фусэки*, или, в переводе с японского, «одиночные камни» (по-китайски начальная стадия игры называется *будюй*, или «расставлять камни»). Как гласят правила игры Го, черные первыми делают ход, ставя камень на пересечение линий в любую точку доски. Но как выбрать этот первый ход? Все ли пункты на доске одинаковы, а если нет, то какой пункт наилучший?

Чтобы ответить на этот вопрос, вспомним, что целью игры Го является разделение территории, и побеждает тот, кто набрал территории больше, чем соперник.

Точки на доске неравнозначны, и ценность их постоянно меняется. Мастерство игрока Го заключается в том, чтобы постоянно определять самую ценную точку и занимать ее раньше оппонента.

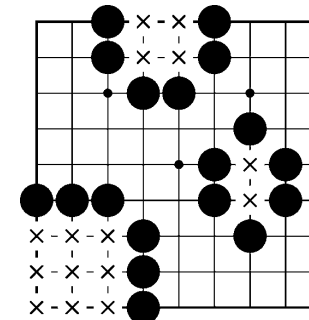


Диаграмма 8-1

Если мы поставим шесть камней в угол (*диаграмма 8-1a*), огораживая ими территорию, то получим 9 очков. Неплохо!

На стороне доски (*диаграмма 8-1b*) отдача от шести камней составит только 4 очка. Маловато!

В центре (*диаграмма 8-1c*) за шесть выставленных камней мы можем получить всего 2 очка. Совсем мало!

Отсюда ясно, что основной стратегией начала партии является занятие углов — наиболее потенциальных мест в смысле

территории. Затем следует распространяться от углов на стороны, и лишь после этого устремлять свои взоры в центр. Подобный план развития является оптимальным и самым эффективным с точки зрения накопления территории.

Подобная стратегия очень схожа с предпринимательской стратегией. Одной из наиболее оптимальных форм ведения бизнеса является занятие ниши на рынке, которая обладает как бы естественными защитными барьерами от конкурентов. Затем, хорошо обосновавшись в одной или нескольких нишах, можно выходить на смежные сегменты, где конкуренция будет острее. И лишь после этого осваивать самый лакомый и сложный кусок рынка — центр.

Однако и в углу трудно определить, куда делать первый ход и где вообще кончается угол. Ответить на этот вопрос нам помогает живая традиция, открывающая все новые и новые подходы к пониманию игры Го.

Уже первый ход требует от игрока способности предвидения и, по сути, его собственной трактовки грядущих событий на доске. Для каждого угол имеет свою размерность, и вопрос победы или поражения зависит от того, чье понимание оказалось более правильным или более конкурентоспособным — что не одно и то же. Мастера древних эпох трактовали идеи начала партии иначе, чем они понимаются сейчас. По этой причине для начала игры в углу использовался достаточно ограниченный перечень точек. Считалось, что ход в углу должен обладать высоким территориальным потенциалом и в то же время обладать некоторыми полезными свойствами. К таким свойствам относится, к примеру, простота стратегического развития поставленного камня, однозначность трактовки связанных с ним идей, отсутствие слабостей. Одним словом, камень, поставленный на доску, должен был быть гармоничным и соответствовать миропониманию игроков древних эпох.

Как уже говорилось, правила начала партии менялись со временем. Долгое время в Китае играли, делая первый ход в центр доски. Затем партия начиналась с уже занятых углов. В Японии игра Го всегда начиналась с пустой доски, поэтому перед Мастерами Го в Японии встал вопрос: какие ходы наиболее

эффективны в углу? В результате многовековых исследований этого вопроса была разработана теория первого хода, определяющая хорошие и нерекомендуемые угловые точки.

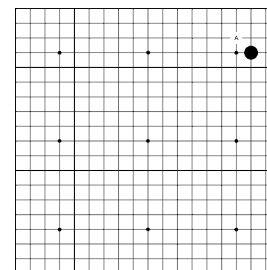


Диаграмма 8-2

Ход *комоку*, или «малый пункт». Его координаты на доске — пункты 3—4, то есть с одной стороны он стоит на третьей линии, а с другой стороны — на четвертой. В каждом углу есть две симметричные точки *комоку*, и выбор той или иной зависит от конкретной ситуации. Интерес к *комоку* был обусловлен и тем фактом, что этот камень совмещает в себе как материальную сторону (стоит на линии Земли), так и духовную (стоит на линии звездных пунктов, *хоси*), напоминая человека. С точки зрения территориальности, *комоку* имеет понятное направление развития, позволяющее следующим ходом достаточно плотно закрыть угол, превратив его в практически бесспорную территорию черных.

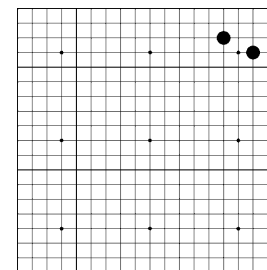


Диаграмма 8-3

Такой ход делается в сторону «лица» камня или в ту сторону, где камень стоит на самой высокой линии (в данном случае это четвертая линия). Соответственно, «висок» у камня расположен с более низкой стороны. Такое распространение от углового камня называется *симари*. С одной стороны, с помощью *симари* мы уравниваем несимметричный камень *комоку* и таким образом закрываем угол. С другой стороны, мы намечаем дальнейшее направление развития — теперь уже потенциальной группы из двух камней.

Мы называем эти два камня в углу группой по той причине, что они уже находятся в важных отношениях друг с другом. Оба этих камня защищают территорию в углу и в будущем станут частью «тела» камней, живущих на этой угловой территории. Заметим, что теперь «лицо» двойки черных камней поменяло свое направление и смотрит своей самой широкой стороной вниз по правой стороне.

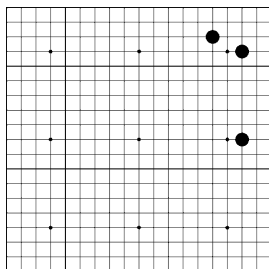


Диаграмма 8-4

Теперь правильным способом развития двух угловых камней является ход через пять¹ пунктов. Подобное распространение, на первый взгляд чересчур широкое, обладает рядом полезных свойств. Безусловно, можно распространиться и через меньшее число пунктов, но в общем случае ход через пять пунктов — самый эффективный. Распространяться через шесть пунктов уже слишком опасно, так как противник легко осуществит вторжение в такую зону.

¹ Число пять — это число Ян, число удачи по японскому поверью. Как говорят в Японии, «мужчина ходит через пять».

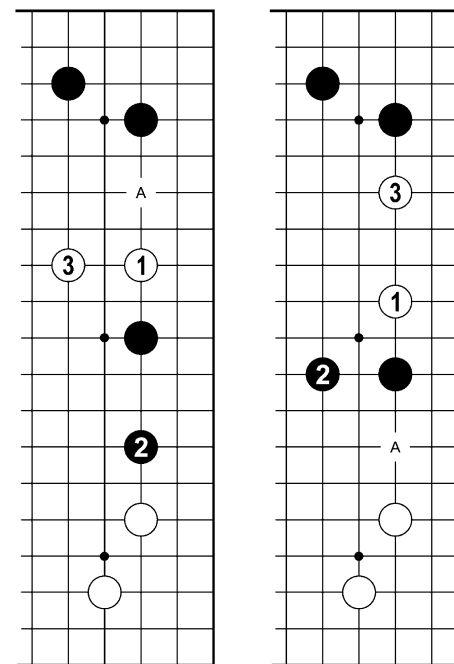


Диаграмма 8-5

Если мы сравним результаты вторжения на правую сторону в случае распространения черных через пять и через шесть пунктов, то увидим, что слева белые камни стоят очень стесненно, ход А для них узок, а вот черные камни построили вольготную форму *никкенбираки*. Справа же белые камни стоят свободно, расположившись в бывшей зоне черных, а двум черным камням трудно построить базу для создания глаз, поэтому им придется двигаться в центр, убегая слабой группой. Справа белые камни стабильные, а потому сильные, а слева — наоборот. По этой причине распространение через пять является наиболее эффективным из далеких распространений.

Итак, возвращаясь к группе из трех камней, мы увидим, что лицо группы вновь поменяло направление и смотрит на верхнюю сторону.

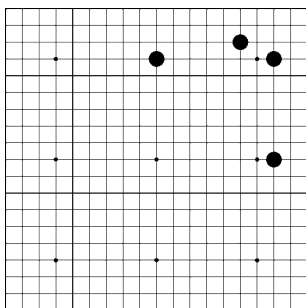


Диаграмма 8-6

Поэтому правильным способом развития такой группы будет ход на верхней стороне через пять пунктов от звездной точки. Такая группа черных камней называется «Крылья дракона» и обладает огромной силой. Такие построения трудно атаковать. Обратите внимание на тот факт, что по правой стороне камни распространились по третьей линии, а по верхней стороне — по четвертой. Это сделано не из прихоти, а из соображений гармонии и баланса позиции на доске. Так как *симари* черных смотрело на правую сторону, то мы сделали территориально ориентированный ход, а именно: ход по третьей линии. Ходы на третьей линии помогают нам наращивать территорию. Однако если мы проведем такую же операцию и по верхней стороне, то увидим, что наши камни стоят слишком низко, в их форме заложено недостаточно потенциала влияния. Влияние будет помогать нам в будущем захватывать центр. По этой причине, чтобы сбалансировать в группе и территорию, и влияние, на верхней стороне мы ставим камень именно на четвертую линию. Чтобы избежать однобокости и неэффективности, мы постоянно должны закладывать в формы и построения камней различные взаимодополняющие друг друга идеи.

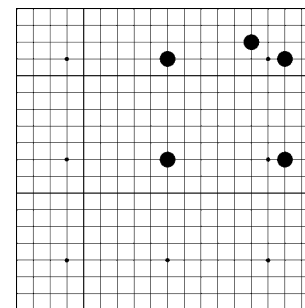


Диаграмма 8-7

Логическим завершением нашего построения будет ход в центральную точку. В результате за пять ходов черные построили мощную зону, охватывающую порядка 100 потенциальных очков и обладающую мощным влиянием по всей доске и эшелонированной обороной. Такие зоны принято называть *мойо* (этот японский термин означает «большие возможности развития»), или «мешок».

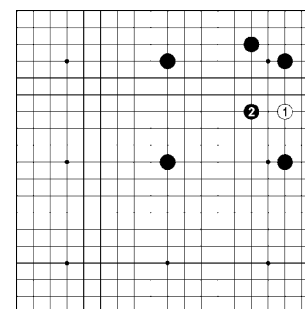


Диаграмма 8-8

Безусловно, черные вряд ли получат все эти 100 очков, но любое неосторожное вторжение белых будет встречено жесточайшей атакой со стороны черных, позволяющей получить новые территории или закрепить старые.

Надо понимать, что черные не будут в начале партии тратить пять ходов на построение такой формы. Такая стратегия неэффективна. Двигаться по доске Го нужно по спирали, «наматывая» на свои камни новые и новые возможности развития в выгодных направлениях.

Следующей угловой точкой, с которой мы познакомимся, будет пункт 3-3 или *сан-сан* («три-три»).

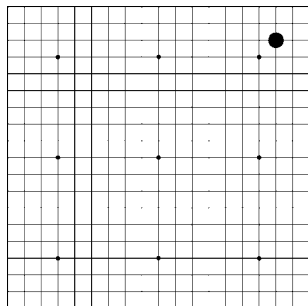


Диаграмма 8-9

Долгое время этот пункт считался плохим для игры в начале партии. Его основным недостатком считали симметричность. В природе мало симметричных и сбалансированных вещей и явлений, поэтому мастерам древности было неинтересно работать с таким камнем. Непонятно, в какую сторону его развивать. Преимущество у этого камня в том, что он приносит 4 очка территории, которые невозможно отнять.

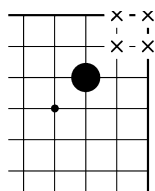


Диаграмма 8-10

Если белые попытаются залезть под *сан-сан* черных, они будут уничтожены.

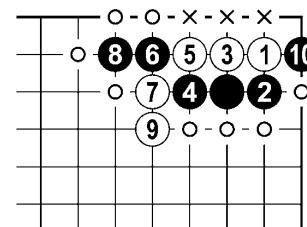


Диаграмма 8-11

У группы белых камней на *диаграмме 8-11* только три *дамэ*, а у всех групп черных — четыре *дамэ*. У белых нет никаких шансов спастись.

Однако такая территориальность камня *сан-сан* приводит к тому, что его легко изолировать в углу, вынудив забрать там небольшую, в общем-то, территорию. В этом основной недостаток этого пункта.

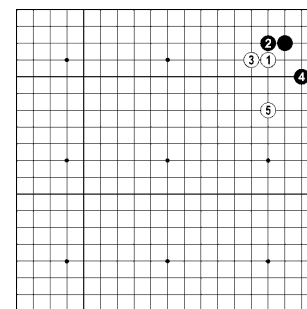


Диаграмма 8-12

Когда белые посчитают нужным, они могут занять пункт над камнем *сан-сан* ходом 1, и черные будут вынуждены подчиниться и забрать себе территорию в углу, отдавая белым влияние.

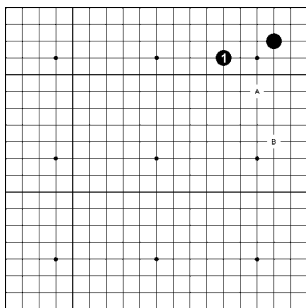


Диаграмма 8-13

В XX веке теория Нового *фусэки* (*Син фусэки*) ввела в практику игры ход в *сан-сан*, предложив основные идеи его развития. В общем случае от пункта *сан-сан* хорошо развиваться ходом 1 или симметричным ходом в пункт *a*, или даже через пять пунктов в *b*.

Еще одним ходом, долгое время запрещенным, но введенным в игру в XX веке, стал ход в пункт 4-4, или в звездный пункт. Опять-таки симметричность камня, а также его нетерриториальный характер определили ему судьбу запрещенного или нежелательного хода для начала партии.

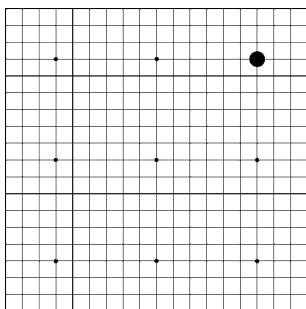


Диаграмма 8-14

Такой камень (диаграмма 8-14) называется *хоси*, или «звезда». В противоположность пункту *сан-сан* точка *хоси* не прино-

сит территории в углу. Этот камень, стоящий на линиях разума, ориентирован на стремительное развитие на доске и захват больших зон влияния.

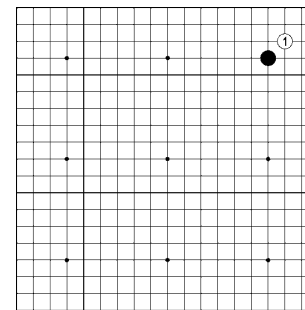


Диаграмма 8-15

Однако, если белые посчитают нужным, они могут поставить камень в «подбрюшье» *хоси* — в пункт *сан-сан* и выжить там, построив два глаза.

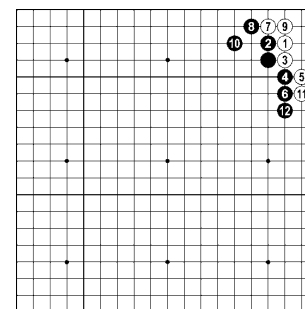


Диаграмма 8-16

В результате этой операции белые получают порядка девяти очков твердой территории, а черные не получают ничего, кроме плотности, распространяющей свое влияние. Теперь черным нужно решить проблему преобразования своего влияния в территорию.

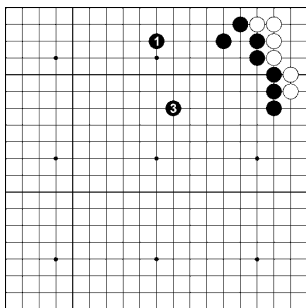


Диаграмма 8-17

В самом общем положении такое преобразование можно проиллюстрировать двумя ходами черных, создающими *мойо* (ходы белых в ответ на ходы черных не рассматриваются, но в реальной партии их, конечно, надо учитывать). В результате у черных намечается территория в 20—30 очков, что намного больше забранного белыми угла. Но у белых территория жестко закреплена, и отнять ее практически невозможно. У черных пока что мощная зона, которая не является территорией. Подобную разницу в позициях белых и черных можно сравнить с вложениями в гособлигации со 100 % надежностью, но невысоким доходом и с вложениями в акции, где доходность высока, но высок и риск.

Идея камня *хоси* — создать максимально возможное *мойо* и пригласить противника вторгнуться в зону. Другими словами можно сказать, что камень *хоси* предназначен, чтобы дарить территорию, «спонсировать» противника, получая взамен новые зоны и территории в других частях доски. Стратегема этого хода — «Отдай, чтобы получить».

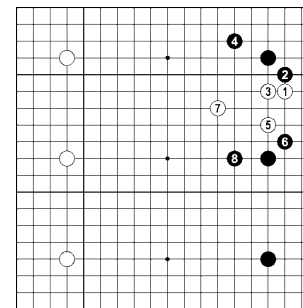


Диаграмма 8-18

Наглядным примером такого «спонсорства» является вторжение белых в зону черных на правой стороне. В результате разрушения части зоны черные укрепляют территорию в углу, а также наращивают потенциал на нижней стороне, еще более усложняя вторжение белых. Черные и без того не могли рассчитывать на то, что вся правая сторона станет принадлежать им. Белые помогли черным превратить их зоны в территории. При этом группа белых все еще нуждается в стабилизации, а это значит, что, используя слабости белых, черные получают еще какую-то выгоду.

В современном Го пункт *хоси* — один из самых популярных ходов в начале партии.

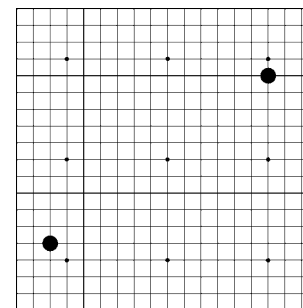


Диаграмма 8-19

Последние два рекомендуемых хода в чем-то похожи на *комоку*. Камень, поставленный в пункт 5-4, называется *такамоку*, или «большой пункт». Его основной идеей является игра в центре доски. А камень с координатами 5-3 называется *мокухадзуси* и обозначает интересы на стороне, в данном случае — на левой стороне. Оба этих хода несимметричны, поэтому они широко применялись в древности. Основным их свойством является чрезвычайная сложность игры. Это связано с особым характером камней, стоящих на пятой линии. В теории игры Го ее свойства до сих пор изучены очень слабо.

Этими пунктами ограничиваются используемые в современности угловые точки. Пункт 5-5 до сих пор не рекомендуется для начала партии.

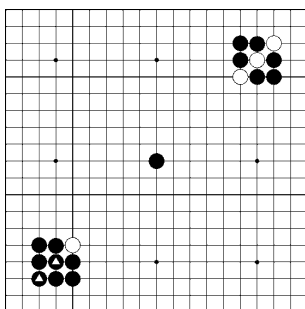


Диаграмма 8-20

В правом верхнем углу представлена древняя схема рекомендуемых пунктов для игры в углу. Они отмечены черными камнями. А запрещенные пункты отмечены белыми камнями. В нижнем левом углу представлена современная схема, в которой два пункта — *сан-сан* и *хоси* — поменяли свой статус, став общеупотребительными. Ход в центр доски также стал общеупотребительным в XX веке, хотя и в Древнем Китае первый ход делался в *тэнгэн*. Пункт 5-5 ждет своей очереди.

1. Последовательность разыгрывания *фусэки*: игра в углах, на сторонах, в центре.
2. Делайте ходы по третьей и четвертой линии, создавая стратегические построения. Старайтесь избегать прямых столкновений.

3. Не играйте в своей сфере влияния, избирайте ходы на границах сфер или чуть дальше.
4. Старайтесь не допустить превращения большой сферы влияния противника в сферу контроля над территорией. Заблаговременно ослабляйте противника и усиливайте свое влияние в этой области.

В. А. Асташкин, Г. И. Нилов. «Школа Го»

СЕРЕДИНА ИГРЫ — ТЮБАН. СОЕДИНЕНИЕ И РАЗДЕЛЕНИЕ

Мы подошли к рассмотрению средней части партии, которая по-японски называется *тубан*. Это наиболее сложная стадия игры. В начале партии мы занимаем пустоту, обозначая свое присутствие на доске. В стадии *тубан* начинается борьба за сферы влияния, территориальные зоны и структуры. Средняя стадия игры практически не поддается анализу, в этом заключается ее основное отличие от начальной стадии партии — *фусэки*, где мы можем опираться на теорию стилей.

Одной из фундаментальных идей борьбы в Го является *соединение* своих камней и *разделение* камней противника. Эта идея основана на том факте, что, во-первых, большие конфигурации связанных камней, которые мы называем группами, трудно атаковать и они имеют больше возможностей по стабилизации и развитию, во-вторых, изолированные группы вынуждены застраиваться и оформлять свои границы, что требует дополнительных ходов, которые можно было избежать, если бы камни образовывали единую группу. Это легко проиллюстрировать на примере *диаграммы 8-21*.

Справа черные с помощью трех изолированных групп, которые образованы из 26 камней, собрали 30 очков территории, а слева с помощью все тех же 26 камней, но только образующих единую группу, черные собрали 120 очков. Разница очевидна.

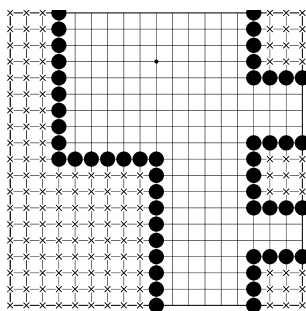


Диаграмма 8-21

1. Применяйте прямые соединения только в случае крайней необходимости.
2. Старайтесь не допускать разъединения ваших групп камней.
3. Используйте угрозы разрезания в стратегических целях.
4. Основными слабостями позиций в Го являются слабости соединений. Соблюдайте баланс: слишком крепкие соединения требуют слишком больших усилий, что невыгодно, слишком слабые соединения могут привести к потерям групп камней.

В. А. Асташкин, Г. И. Нилов. «Школа Го»

Группа камней характеризуется единством судьбы образующих ее камней. Или они все погибнут, или же будут приносить доход в виде территории. Поэтому усиление собственных групп, а также ослабление групп противника — важная задача. Проще всего ее решать, разделяя группы противника на части, делая их слабыми и атакуя по частям. Этот метод ведения борьбы широко известен и применяется в военном деле, предпринимательстве и других областях.

Разделяющая атака называется в Го *карами* (по-японски *караму* — «запутывать», «опутывать»). Ее можно сравнить с танковыми клиньями, разрывающими линии обороны противника, которая, разделенная надвое, в одночасье оказывается уязвимой с обеих сторон.

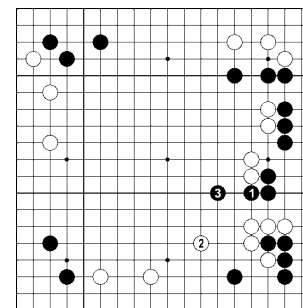


Диаграмма 8-22

Вот наглядный пример разделения белых групп. Обратите внимание, что после хода черных 1 белым приходится спасать сразу две своих группы, что крайне затруднительно, если вообще возможно. Если белые решат, как показано на *диаграмме 8-22*, убежать нижней группой, то верхние четыре камня попадают в катастрофическое положение. Если же белые захотят спасти верхние камни, то черные жестко атакуют нижнюю группу белых. Очевидно, что белым стоило защититься в этом месте заранее.

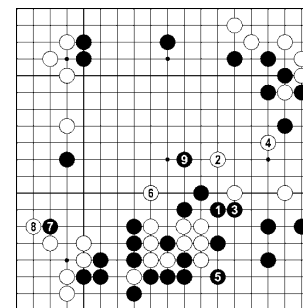


Диаграмма 8-23

Диаграмма 8-23 — пример из партии между *У Чинюанем* (черные) и *Китани Минору*. Начиная с хода 1, черные ведут двойную атаку на две белые группы.

Крайним случаем подобной атаки является непосредственное разрезание (по-японски *кири*) группы противника.

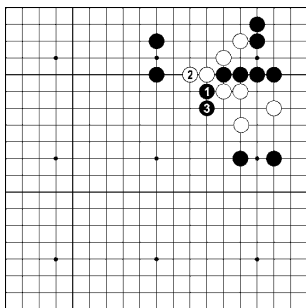


Диаграмма 8-24

В данном случае черные ходом 1 разрезали группу белых на две части. В результате одна из этих частей, скорее всего, погибнет.

Важно не только разделять чужие группы, но и соединять свои, ликвидируя слабости.

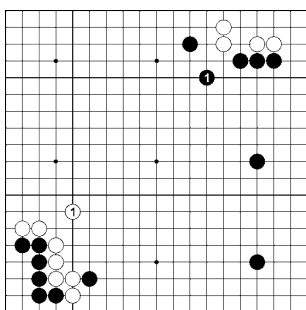


Диаграмма 8-25

Вот два примера *дзёсэки*. Справа черные доигрывают *дзёсэки* при вторжении белых в угол. Ход черных 1 делается с целью связать свои камни в единую группу и не позволить белым разделить черные силы в этом месте. Слева внизу белые тоже доиг-

рывают *дзёсэки*, когда черные вторглись в угол. Заметьте, игрок белыми завершает построение плотности, делая ход 1. Это необходимо для того, чтобы черные не разделили белые камни, разрезав их. Если бы это произошло, то белые получили бы две слабые группы, что очень опасно.

ГАРМОНИЯ В ИГРЕ

Среди косвенных методов оценки ценности хода (баланс, влияние и др.) основным считается анализ позиции с точки зрения гармоничного расположения камней. При этом рассматривается общая гармония, гармоничное сочетание камней обоих игроков в отдельных областях доски, гармоничность положения своих камней.

Гармоничный ход отличается тем, что при смещении этого камня хотя бы на один пункт вправо или влево, вверх или вниз теряется целостность позиции, нарушается взаимосвязь между камнями. Другими словами, камень будет стоять не на своем месте. В этом смысл общей гармонии.

Гармония взаимосвязей наиболее отчетливо проявляется в *дзёсэки*, которые дают оптимальные построения для обоих игроков. Изучение *дзёсэки* помогает развить чувство гармонии. С другой стороны, считается, что игрок, достигший понимания гармонии, совершенно не нуждается в знании конкретных вариантов *дзёсэки*. Гармония форм позволяет избегать нудного расчета тактических вариантов. Построения оптимальных форм всегда находятся в безопасности. Построениями плохих форм рекомендуется жертвовать. По мере обучения игрок овладевает разнообразными тактическими приемами. Чем он сильнее, тем большее количество вариантов и на большее количество ходов в состоянии рассчитывать и в то же время тем меньше он занимается конкретными расчетами вариантов. Постепенно происходит качественный переход, тактические возможности игрока оцениваются по формам построений.

Гармония в игре гарантирует успех в партии. Свое отношение к этому японцы выражают словами: «Го — искусство гармонии».

В. А. Асташкин, Г. И. Нилов. «Школа Го»

ПОЛИТИКА ЗАВЕРШЕНИЯ ПАРТИИ — ЁСЭ

Последняя, третья стадия партии называется ёсэ (по-японски «уплотняющие ходы»). Она характеризуется тем, что мы можем просчитать, сколько очков принесет нам тот или иной ход. Таким образом, мы можем выбирать наиболее выгодные ходы, используя последний шанс увеличить нашу территорию либо уменьшить территорию противника. Важным фактором при выборе хода в ёсэ является выполнение операций без потери очереди хода, или, как говорят в Го, в *сэнтэ* (аналог понятия *темп* в шахматах).

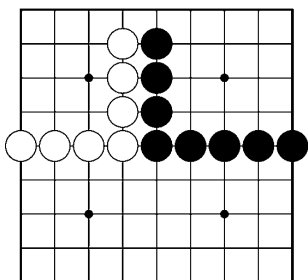


Диаграмма 8-26

На верхней стороне игрокам предстоит завершить разделение территории.

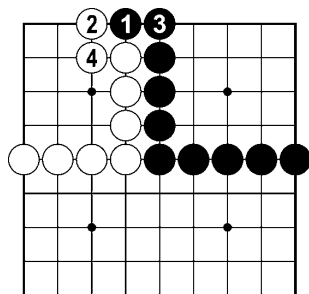


Диаграмма 8-27

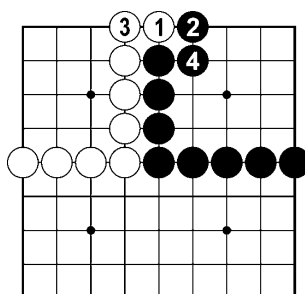


Диаграмма 8-28

Если черные первыми сыграют в этом месте, как показано на диаграмме 8-27, то они сократят территорию белых на два очка. Если первым сходят белые, как показано на диаграмме 8-28, то теперь территория черных сокращается на два очка. При этом как для черных, так и для белых эта операция проходит без потери хода, в *сэнтэ*.

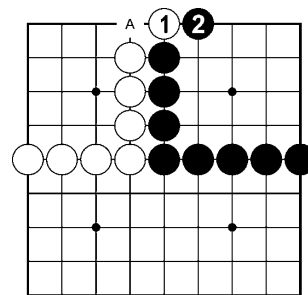


Диаграмма 8-29

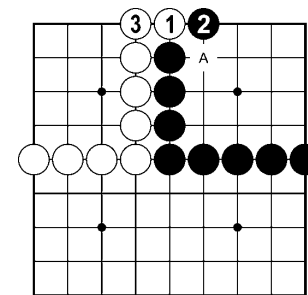


Диаграмма 8-30

Если белые проигнорируют ход черного 2 на диаграмме 8-29, то их камень 1 будет находиться под угрозой захвата и снятия с доски. У белых нет никаких шансов провести какой-либо маневр в этом месте, пока они не защитят свою слабость в пункте *a*. Если белые делают ход 3 на диаграмме 8-30, то теперь черным угрожает разрезание в пункте *a*. Поэтому им непременно нужно сделать защитный ход, иначе территория черных растает, как весенний снег.

Такие позиции называются позициями с *обоюдным сэнтэ*. В данном случае для обоих игроков эта операция закончится без потери хода.

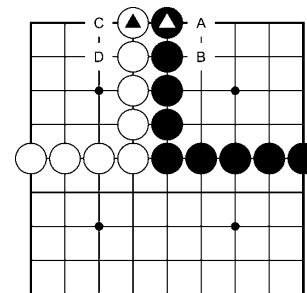


Диаграмма 8-31

Итак, если первыми операцию проведут черные, то они сократят территорию белых на 2 очка (с и d), а если первыми сходят белые, то они также сократят территорию черных на 2 очка (a и b). Однако, для того чтобы расчет был правильным, необходимо учесть «скрытые» очки. Ведь, сыграв в этом месте, игрок не только уменьшает чужую территорию на 2 очка, но и не позволяет провести подобную операцию противнику. Таким образом, получается: 2 очка отняли + 2 очка спасли = 4 очка. Эта операция приносит 4 очка территории в *сэнтэ*.

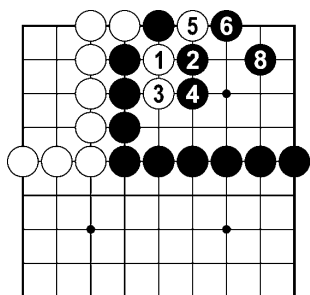


Диаграмма 8-32

Ход белых 7 сделан на место черного камня, снятого ходом 5.

Если черные своевременно не защитятся и позволят белым разрезать себя ходом 1, то они потеряют по крайней мере шесть очков территории. При этом черные все равно закончат операцию с потерей хода (по-японски *готэ*), независимо от того, защитятся ли они сами, сделав ход 1, или же позволят белым разрезать себя в этом пункте. А вот белые при любом раскладе выйдут из операции, сохранив ход. Такая ситуация называется *односторонним сэнтэ-ёсэ*.

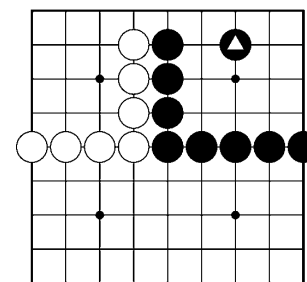


Диаграмма 8-33

Теперь позиция изменилась — у черных появился дополнительный камень. Если первыми сыграют черные, то они уменьшат территорию белых на 2 очка и сохранят *сэнтэ* (диаграмма 8-34). Если же первыми сыграют белые, то они сократят территорию черных на 1 очко, но *сэнтэ* потеряют (диаграмма 8-35).

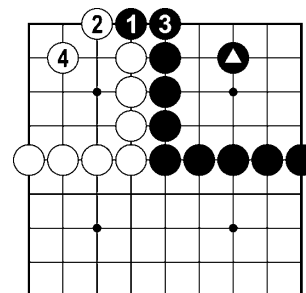


Диаграмма 8-34

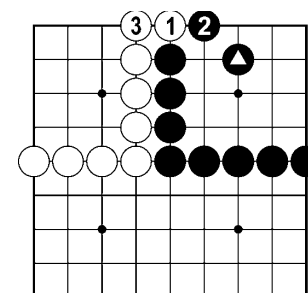


Диаграмма 8-35

Получается, что черные отнимают 2 очка и одно очко спасают, итого 3 очка в *сэнтэ*. Белые в данном случае отнимают одно очко и два спасают, итого 3 очка, но с потерей хода, то есть в *готэ*. Кажется, что белым невыгодно идти на эту операцию. Но это не так. Обратите внимание на то, что черные забирают у белых 3 очка территории, а по завершении раздела они, сохраняя *сэнтэ*, могут ходить в другом месте, то есть белые потеряли и ход, и очки. А если белые сами сыграют в этом месте, то они потеряют

только ход, но при этом станут богаче на 3 очка. При любом раскладе белые теряют ход, но лучше сделать это с прибылью. Поэтому при таких ситуациях белые удваивают свою прибыль при расчете. Выходит, что белые получают $3 \times 2 = 6$ очков в готэ. Такое ёсэ называется *гяку-ёсэ*.

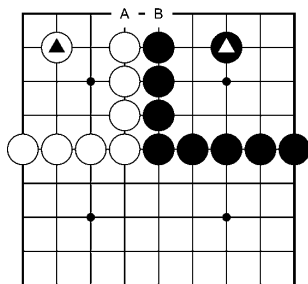


Диаграмма 8-36

В присутствии двух отмеченных камней ходы в точки *a* или *b* будут в готэ. Такая ситуация называется *двустороннее готэ*, и ходы здесь делаются в последнюю очередь.

Следует отметить, что термин *ёсэ* относится не только к окончательной стадии игры, но и к ходам, жестко определяющим территории. Стратегия раннего определения территорий является одним из стилей игры Го.

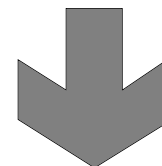
Бережно относитесь к контролируемой вами территории.

Не допускайте вторжения противника в нее.

Не оставляйте пограничные камни незащищенными.

Старайтесь как можно дольше сохранить инициативу в своих руках.

Перед тем как отвечать на ход противника, угрожающий вам большими потерями, посмотрите, нет ли в вашем распоряжении хода, несущего более серьезной угрозы противнику.



Глава 9

СТИЛИ ИГРЫ И СТРАТЕГИИ РАЗВИТИЯ

Сражения и захваты не могут считаться высшим мастерством военных действий; таким мастерством является сдача армии врага без боя.

Настоящий талант полководца заключается в умении воспрепятствовать осуществлению планов противника.

Следующей чертой этого таланта является умение помешать соединению частей войска противника.

Еще одной чертой таланта полководца является его умение осуществить нападение на войско в открытом поле.

А наихудшим из вариантов является осада окруженных стенами городов.

Сунь Цзы. Искусство войны

Сочетание различных форм в игре определяет стиль игрока. При этом есть еще личный стиль игры и так называемая «стильность», или определенное мастерство. В этой главе мы рассмотрим несколько стилей Го и разберем их основные идеи.

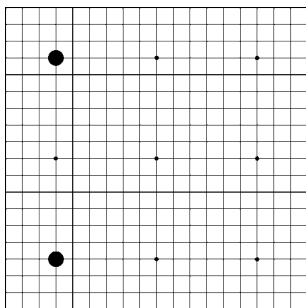


Диаграмма 9-1

Построение черных, когда два камня стоят в точках хоси, называется *нирэнсэй*, или «две звезды» (диаграмма 9-1). Это один из самых популярных современных стилей игры. Его отличительным чертами являются гибкость, простота развития, динамичность, атакующий потенциал. Игра в этом стиле предполагает использование стратегии накопления влияния. Это отнюдь не территориальный стиль

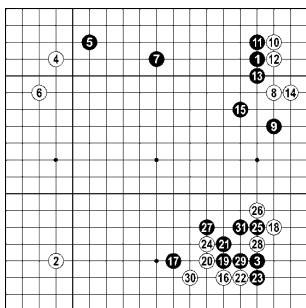


Диаграмма 9-2

Вот пример игры в стиле *нирэнсэй* черных и белых (диаграмма 9-2).

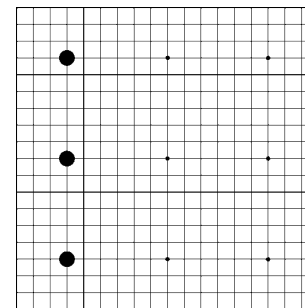


Диаграмма 9-3

Начало, приведенное на диаграмме 9-3, называется *санрэнсэй*, или «три звезды». Это один из самых сложных стилей игры в Го. Особенности его следующие: игра на построение *мойо*, приглашение противника к вторжению в зоны и получение территорий в процессе атаки, жесткая игра на захват центральных зон доски, легкая трактовка зон под камнями черных — в данном случае на всей левой стороне.

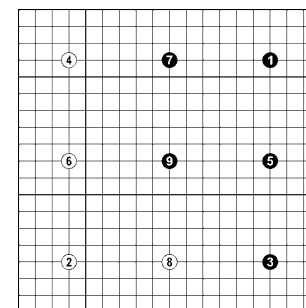


Диаграмма 9-4

В идеале черные хотели бы получить подобное построение камней, образующее огромное *мойо*, как на диаграмме 9-4. Это очень выгодно для черных.

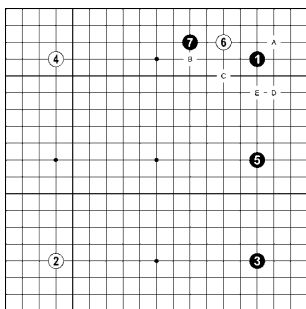


Диаграмма 9-5

Когда игрок белыми подходит к угловому камню построения черных (такой подход называется *какари*, или «приближение»), то наиболее сильным ответом черных будет взятие белого камня в клещи, по-японски *хасами* (диаграмма 9-5). Теперь у белых есть 5 основных ходов-ответов, но из них приемлемы только два: это ответы *a* и *b*. Остальные варианты дадут белым невыгодную позицию.

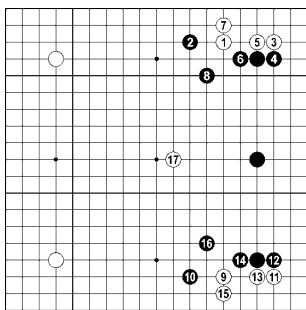


Диаграмма 9-6

Если белые выбирают ход 3 в угол (диаграмма 9-6), то черные с помощью хода 4 направляют белые камни вдоль верхней стороны. Это позволяет черным наиболее эффективно использовать свой средний камень в построении *санрэнсэй*. Если белые и в нижнем углу на *хасами* черных также отвечают вторже-

нием в угол, то черные получают выгодную позицию, к которой они и стремились. Теперь белым приходится мягко гасить огромную *мойо* черных ходом 17.

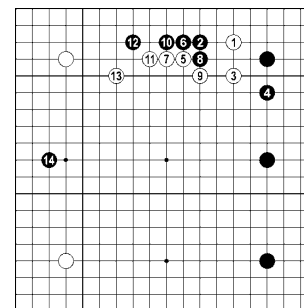


Диаграмма 9-7

Если же белые решат выпрыгнуть в центр ходом 3 (диаграмма 9-7), то черные спокойно играют стандартный для этого случая вариант и ходом 14 гасят все влияние стены, только что построенной белыми. Если бы на месте черного камня 14 оказался белый камень, то идея построения белой стены на верхней стороне получила бы свое логическое завершение. Белые были бы довольны результатом. Но в данном случае позиция белых неудовлетворительна, они не получили компенсации за территорию, отданную в обмен на влияние. По этой причине при игре против *санрэнсэй* ход 3 на диаграмме 9-7 трудно считать хорошим.

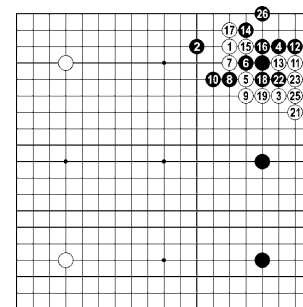


Диаграмма 9-8

Ход 3 на диаграмме 9-8 (двойное *какари*) тоже нельзя назвать хорошим. У черных есть сильный ответ — ход в *сан-сан*. Теперь белым не избежать разделения своих камней. Черные камни в углу выживают в любом случае. Здесь показан сильнейший вариант белых, но и в этом случае их позиция ужасна.

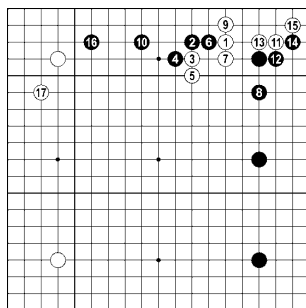


Диаграмма 9-9

Ход белых 3, накрывающий черный камень (диаграмма 9-9), считается одним из наиболее эффективных при противодействии стратегии *санрэнсэй*. Однако и в этом случае черные получают хорошую группу на верхней стороне и укрепятся справа, в то время как белым удастся лишь частично помешать плану черных — построить *мойо* в центре.

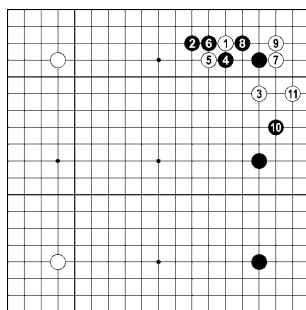


Диаграмма 9-10

Последний из приведенных ходов белых — ход 3 (высокое *какари*) на диаграмме 9-10. Самым спокойным вариантом для черных является изображенная последовательность, которая вполне приемлема для них. Хотя и белые получили неплохую территорию в углу.

Теперь необходимо рассмотреть вторжение белых в зону *санрэнсэй*, так как в этом и состоит основная идея такого построения, а вторжение противника в подобную зону рано или поздно обязательно случится.

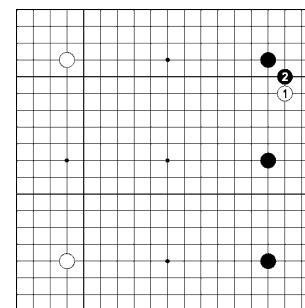


Диаграмма 9-11

Это один из тех редких случаев, когда диагональный ход черных очень хорош (диаграмма 9-11). Так как у черных есть средний камень, они с радостью толкают белых на него, заставляя их строить жизненное пространство в узкой зоне среди черных камней.

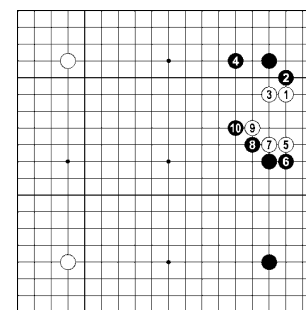


Диаграмма 9-12

На *диаграмме 9-12* приведено одно из современных продолжений белых. Стратегия, которую применяют сейчас белые, называется стратегией *сабаки*, «поиском развития камней». Эту стратегию используют в трудных ситуациях. Сейчас и у черных, и у белых накапливаются слабости, которые белые попытаются в полной мере использовать.

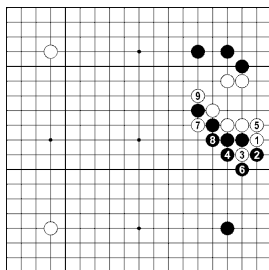


Диаграмма 9-13

На *диаграмме 9-13* показан один из вариантов развития событий. Мы видим, что черным при атаке белых камней удалось частично защитить правый верхний угол (там еще осталась возможность выжить белым) и нарастить мощную плотность справа внизу. Теперь белым будет очень сложно вторгаться в правую нижнюю зону. Таким образом, произошло перетекание потенциала за счет правой верхней зоны в правый верхний угол (накопление территории) и правую нижнюю зону (накопление влияния). В использовании подобных «переливов» потенциалов и состоит основная идея стиля *санрэнсэй*.

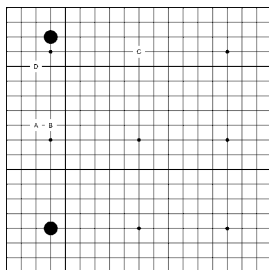


Диаграмма 9-14

На *диаграмме 9-14* показан «большой китайский стиль». Его характерной особенностью является сочетание камня *хоси* и камня *комоку*. Теперь в построении черных появляются территориальные нотки. Существует несколько основных точек развития такого построения. Из них чаще всего используют пункты *a* и *b*.

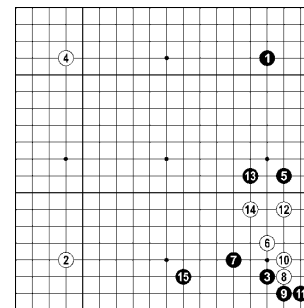


Диаграмма 9-15

Вот пример использования точки *a* (*диаграмма 9-15*), которая в данном случае представлена ходом черных 5. Как и в *санрэнсэй*, черные стремятся построить *мойо*, но теперь, учитывая наличие территориального камня в правом нижнем углу, основные силы черные сосредотачивают на этом стратегически важном направлении. Цель черных — максимально усложнить атаку белых в нижнем правом углу. Если белые, не откладывая, вторгаются, то черные при атаке белой группы получают территорию на нижней стороне и накапливают влияние на верхней части правой стороны.

Исходя из расстановки сил на доске, в китайском построении используются и другие точки развития. Рассмотрим основные идеи противодействия идее китайского стиля со стороны белых.

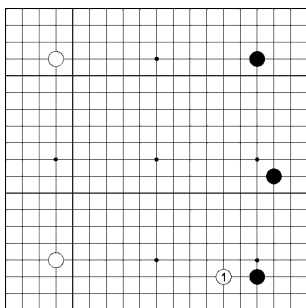


Диаграмма 9-16

Учитывая тот факт, что черные стремятся набрать территорию по бокам китайского построения, белые сами занимают это направление развития, заставляя черных брать очки там, где те собирались «разместить» белую группу (диаграмма 9-16). Таким образом белые разрушают планы черных, не позволяя им играть на построение *мойо*.

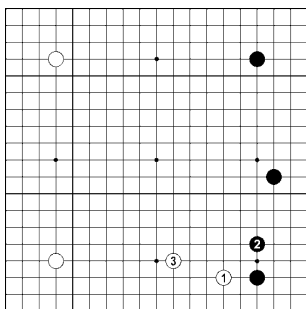


Диаграмма 9-17

В результате белые получают заготовку для зоны на нижней стороне, а черные формируют зону справа (диаграмма 9-17). Влияние заготовки черных погашено белыми камнями.

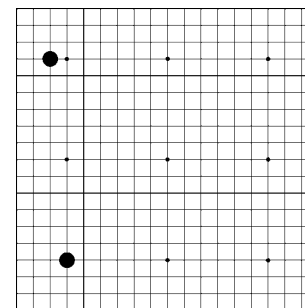


Диаграмма 9-18

Начало на диаграмме 9-18 называется «малым китайским стилем» из-за особого положения камня *комоку*. При таком построении идеи развития несколько отличаются от только что рассмотренного нами «большого китайского стиля».

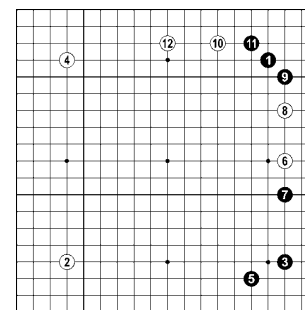


Диаграмма 9-19

На диаграмме 9-19 — пример развития игры в малом китайском построении черных. Это довольно распространенное начало партии.

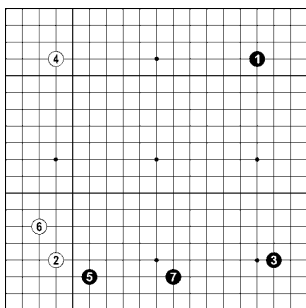


Диаграмма 9-20

На диаграмме 9-20 — пример более изощренной стратегии черных. Теперь речь снова идет о построении большого *мойо* на нижней стороне вокруг черного камня *комоку*.

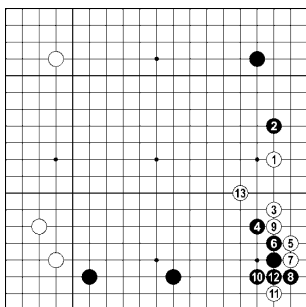


Диаграмма 9-21

Дальнейшее течение игры вполне может двигаться по этому сценарию (диаграмма 9-21). В результате и черные, и белые развиваются одинаково динамично, лидера на данном этапе определить невозможно, поэтому считается, что это равный результат для обеих сторон.

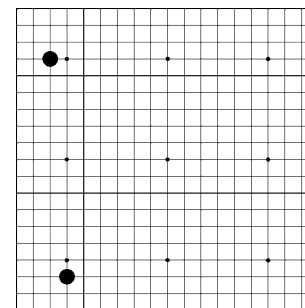


Диаграмма 9-22

Вот пример территориального стиля (диаграмма 9-22). Здесь черные играют два *комоку*. Основной особенностью этого стиля является ориентация на захват территории, поступательное развитие по сторонам и медленное течение игры.

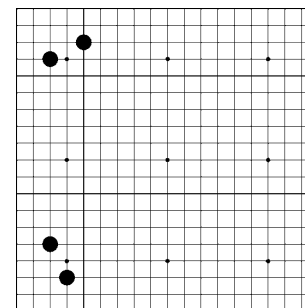


Диаграмма 9-23

В идеале черные стремятся получить позицию, приведенную на диаграмме 9-23, то есть развить оба угловых камня. Со стороны белых допускать такое построение опасно.

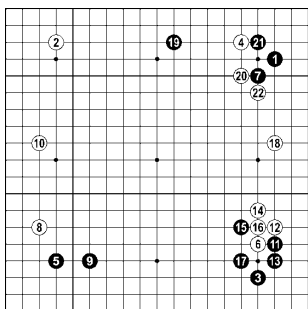


Диаграмма 9-24

Вот пример, когда черные играют два *комоку*, а белые строят «малый китайский стиль» на левой стороне (диаграмма 9-24). Это часть турнирной партии из серии *Дзюбан Го* («Десятиматчевое Го»), в которой белыми играет У Чинюань, величайший мастер XX века (он также известен под именем Го Сэйген), а черными — Фудзисава Хосаи. Эта партия игралась в Японии в 1944 году.

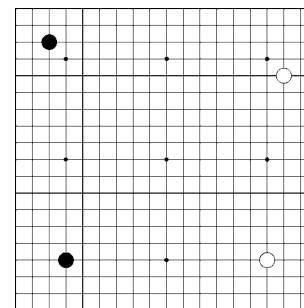


Диаграмма 9-26

Вот еще два интересных и редко играемых стиля (диаграмма 9-26).

Конечно, перечень существующих стилей игры намного шире, но те, что мы рассмотрели, наиболее широко применяются в современном Го.

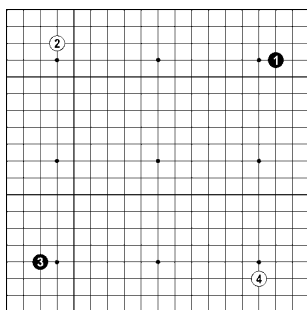
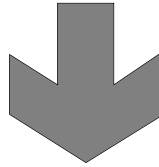


Диаграмма 9-25

Диаграмма 9-25 — пример перекрестного начала. Игра здесь сложна. Особенности этого стиля являются постоянные мелкие стычки на всех участках доски.



Глава 10

ТАКТИКА БОРЬБЫ

Вот моя тактика: отвага, мужество, проницательность, предусмотрительность, порядок, умеренность, устав, глазомер, быстрота, натиск, гуманность, умиротворение, забвение.

А. В. Суворов

- ♦ Гонки на выживание — *сэмэай*
- ♦ Мастерский ход — *тэсудзи*
- ♦ Лестница — *ситё*
- ♦ Башмак — *гэта*
- ♦ Резать, соединять и угрожать — *кири, цуги и нодзоки*
- ♦ «Защелка» — *тэсудзи*
- ♦ Нехватка степеней свободы — *дамэдзумари*
- ♦ Переправа и накрывание — *ватари и ханэ*
- ♦ Игра под камнями — *иси-но-сита*
- ♦ *Тэсудзи* «Весы»
- ♦ *Тэсудзи* «Петух поднял голову»

Для того чтобы победить в Го, недостаточно знания базовых форм и стилей. Даже такое грозное «оружие», как *дзёсэки*, не способно само по себе привести нас к победе. Для правильной и красивой игры необходимо владение основами тактики и стратегии борьбы. Этому посвящены нижеследующие разделы.

В игре часто возникают ситуации, когда, например, черная группа окружает белую группу, но при этом сама частично или полностью окружена белыми. Такие ситуации по-японски называют *сэмэай*. Смысл этого термина можно передать как «гонки на выживание» или «состязание на захват». Идея *сэмэай*, непосредственно связанная с понятием об общих пунктах дыхания (общих *дамэ*) и принципами эволюции и конкуренции, уже рассматривалась в разделе «*Сэки: оба живы*» в главе 5, посвященной правилам Го, а также на ряде примеров в других главах.

В этом состязании между черными и белыми возможны три исхода:

- Черные выигрывают *сэмэай* (то есть черные захватывают белую группу).
- Белые выигрывают *сэмэай*.
- Обе группы живут в *сэки*.

По сути, в *сэмэай* выясняется, какая из групп сумела накопить больше жизненного пространства. Как правило, *сэмэай* выигрывает группа, у которой больше степеней свободы.

Разнообразным приложениям техники *сэмэай* можно было бы посвятить целую книгу, здесь же мы ограничимся простейшими примерами, предоставив читателю самостоятельно разработать вытекающие из них закономерности. Иначе какой толк учиться играть в Го?

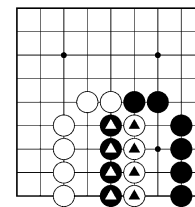


Диаграмма 10-1

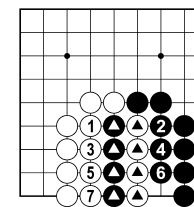


Диаграмма 10-2

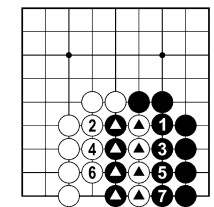


Диаграмма 10-3

На *диаграмме 10-1* — начало *сэмзай* между отмеченными группами, у каждой из которых по четыре пункта дыхания.

Если сейчас ход белых, то после хода 1 на *диаграмме 10-2* и дальнейшего уменьшения свобод черной группы к ходу 7 белые выигрывают *сэмзай*.

Соответственно если первыми ходят черные, то *сэмзай* выигрывают они, как показано на *диаграмме 10-3*.

А если у одной из сторон больше свободы, больше пунктов дыхания?

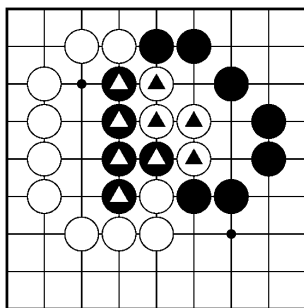


Диаграмма 10-4

На *диаграмме 10-4* у черной группы, отмеченной треугольниками, четыре степени свободы, а у белой группы — только три.

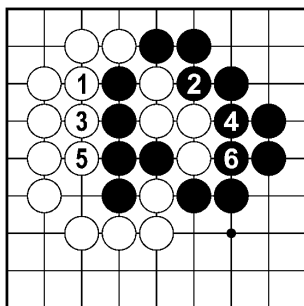


Диаграмма 10-5

Даже если белые начнут *сэмзай* первыми, начиная сокращать количество *дамэ* черной группы ходом 1, все равно ходом 6

черные захватят их группу (*диаграмма 10-5*). Белая группа обречена. Если сейчас ход черных, они могут не отвлекаться на ее захват и играть в другом месте — *тэнуки*. Белым же не стоит начинать *сэмзай*, который они проиграют, а использовать угрозу захвата черной группы при *Ко-борьбе*.

Итак, *сэмзай* выигрывают:

- При одинаковом количестве *дамэ* — тот, кто ходит первым.
- При неравном количестве *дамэ* — тот, у кого больше *дамэ*.

При *сэмзай* у обеих групп могут иметься общие пункты дыхания, общие *дамэ*. Подобный пример приведен на *диаграмме 10-6*, где общая степень свободы отмечена крестом.

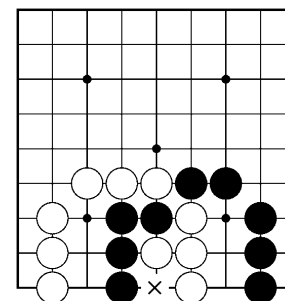


Диаграмма 10-6

Если белые начнут с сокращения внешних степеней свободы ходом 1, как показано на *диаграмме 10-7*, то ходом 7 они заполнят общее *дамэ* и снимут с доски черную группу, выиграв *сэмзай*.

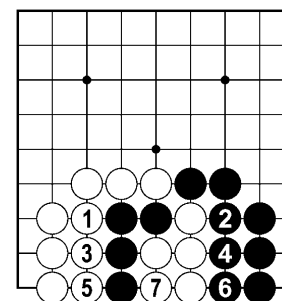


Диаграмма 10-7

Если же белые неосмотрительно начнут *сэмзай*, заполнив общий пункт дыхания ходом 1 на *диаграмме 10-8*, у обеих групп останется по три степени свободы. А поскольку теперь очередь хода за черными, они и выигрывают в этой гонке, захватывая белую группу ходом 6.

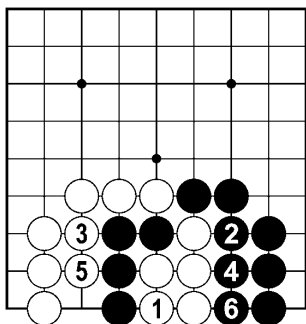
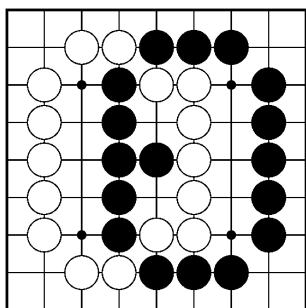


Диаграмма 10-8

Всегда заполняй сперва внешние степени свободы, а только потом — внутренние.

Когда у групп имеется больше одного общего пункта дыхания, возможно возникновение *сэки*.



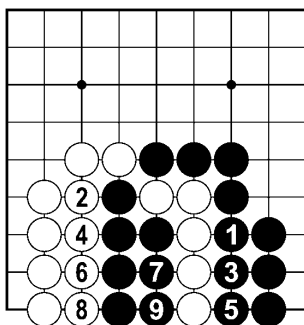


Диаграмма 10-12

Если черные ходят первыми, как на диаграмме 10-12, они выигрывают *сэмэй*.

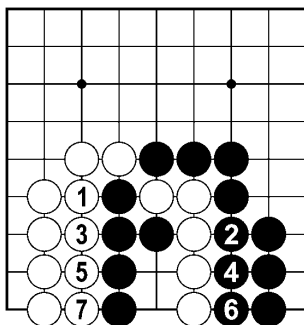


Диаграмма 10-13

При первом ходе белых последовательность ходов на диаграмме 10-13 приводит к *сэки*.

Вытекающую закономерность легко можно сформулировать самостоятельно. Пожалуй, это один из наиболее интересных и привлекательных аспектов игры Го — постигать абстрактные принципы на практике.

Существуют и более сложные случаи *сэмэй* (группа с глазом против группы без глаза, группа с глазом против группы с глазом). Эти случаи подробно рассматриваются в наших книгах «Метод девяти звезд» и «Технология пустоты».

МАСТЕРСКИЙ ХОД — ТЭСУДЗИ

Термин *тэсудзи* не имеет перевода на русский язык. Само слово состоит из двух иероглифов: «рука» и «жилы». Мастера игры Го допускают вольный перевод термина *тэсудзи* как «жилистая рука», «мастерская рука» или «мастерский ход», так как по традиции ход в Го обозначается иероглифом «рука». Под понятие *тэсудзи* подпадает любой правильный и изящный ход в сложной позиции, либо выполняющий сложную многоцелевую задачу, либо дающий хороший выход из тяжелого положения.

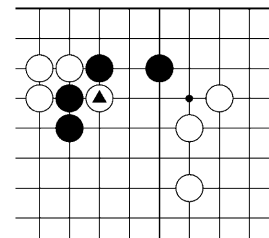


Диаграмма 10-14

Ход черных — найти *тэсудзи*

На диаграмме 10-14 изображена позиция, часто встречающаяся в реальной игре. Сейчас черные камни разрезаны отмеченным белым камнем, и им тяжело собрать силы воедино. Однако в данной позиции имеется изящное *тэсудзи*, то есть мастерский ход, который позволит черным с честью выйти из трудного положения. Давайте проанализируем этот ход.

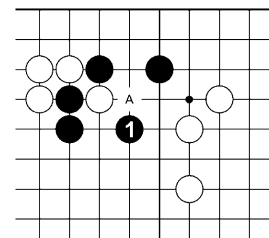


Диаграмма 10-15

После хода черных 1 белым недвусмысленно угрожает захват одинокого камня. Если белые пропустят здесь ход, то черные ходом в пункт А захватят белый камень в плен и соединят все свои силы. Белые не могут позволить такому случиться.

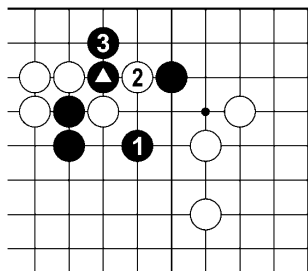


Диаграмма 10-16

Если на третьей линии забирают один камень, отдай два.

Учитывая вышесказанное, белые вынуждены ставить *атари* черному камню. Обратите внимание: черные вытягиваются ходом 3. Это важный элемент борьбы на данном локальном участке. Теперь у двойки черных камней 3 *дамэ*, и белым нужно потратить три хода, чтобы пленить два черных камня. Это очень важный тактический прием. Если бы черные бездумно сделали *атари* на любой из белых камней, то в ответ белые сняли бы черный камень, отмеченный треугольником, и одним ходом избавились бы от назойливых приставаний черных. Но теперь белым нужно быть внимательными и осторожными.

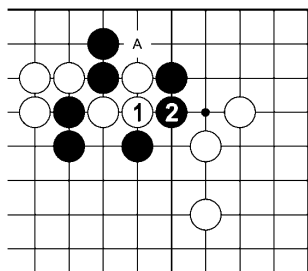


Диаграмма 10-17

Белые закрывают свою слабость ходом 1, а черные начинают собирать свои камни воедино ходом 2. Заметьте, что сейчас белым угрожает продолжение черных в пункт А с последующим захватом трех белых камней, поэтому отвечать на черный ход 2 обязательно.

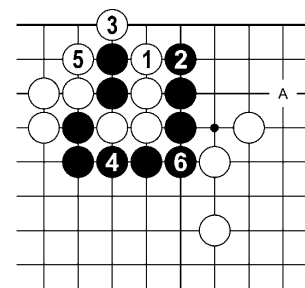


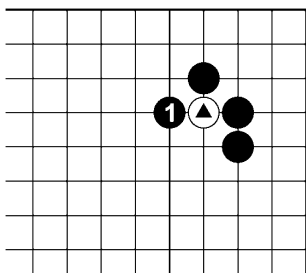
Диаграмма 10-18

Теперь дорога одна — белые вынуждены захватывать два черных камня, а черные получают идеальную форму *сабаки* (об этом чуть ниже). Благодаря искусной жертве черные сумели, во-первых, получить хорошую форму, а во-вторых, стабилизироваться в данном районе. Теперь у них есть возможность построить базу в углу, сходяв в пункт А.

В рассмотренном примере черные применили комплексное *тэсудзи*, состоящее из двух приемов — *гэта* и жертвы двух камней.

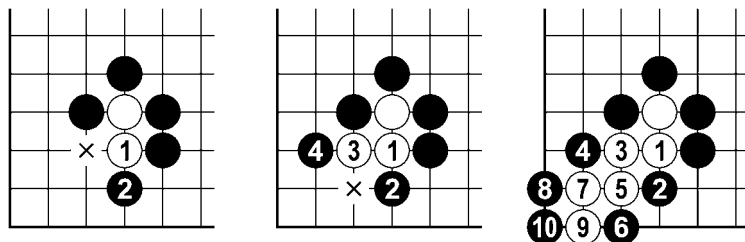
ЛЕСТНИЦА — СИТЁ

Прежде чем изучить прием *гэта*, рассмотрим его более простую разновидность — *ситё*. *Ситё* в переводе с японского означает «лестница», а аналогичный термин в китайском варианте переводится как «поймать». Есть такая пословица: «Не знаешь *ситё*, не играй в Го».



Диаграма 10-19
Форма ситё

Ходом 1 черные ставят белый камень в положение *ситё*, в результате чего этот белый камень не может вырваться из пут черных камней. Рассмотрим это положение на нескольких примерах.



Белый камень не может спастись

Если белый камень начинает бегство, то черные постоянно ставят его в положение *атары*, играя то справа, то слева на голову белых камней. В результате белая группа упирается в борт доски, выходя на «линию смерти», где благополучно захватывается черными ходом 10.

В каждой партии без исключения игроки сталкиваются с *ситё*. Существует способ противодействия *ситё*, а также теория использования *ситё-угроз* в партии.

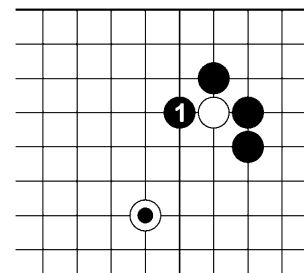


Диаграмма 10-21
Ситё-атари

В данной ситуации ходом 1 черные не могут захватить белый камень, так как на пути движения *сигё* стоит прерыватель — отмеченный кружочком белый камень. По-японски такой камень называется *сигё-атари*.

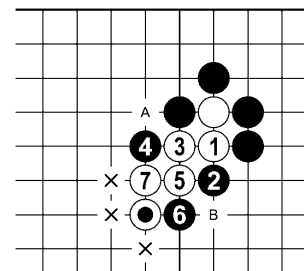


Диаграмма 10-22

Теперь белые, соединившись со своим отмеченным камнем, получили группу с тремя *дамэ*, которые отмечены крестами. А вот в позиции черных зияют дыры. Ходы белых в точки *A* и *B* поставят черные камни в двойное *атари*. Учитывая наличие камня-прерывателя, черным вообще не стоило начинать играть *ситё*.

Ситё необходимо научиться рассчитывать зрительно, чтобы не попасться на удочку противника.

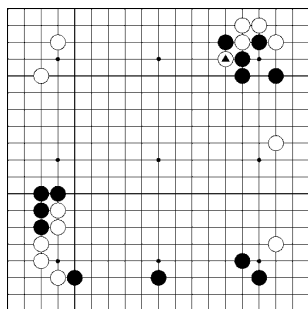


Диаграмма 10-23

Вот задача посложнее. Попробуйте зрительно определить, могут ли черные поймать отмеченный белый камень в *ситё*. Сперва такая задача кажется невыполнимой, но она вполне в ваших силах.

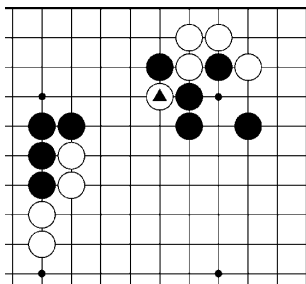


Диаграмма 10-24

А что насчет этой позиции? Могут ли здесь черные забрать отмеченный камень в *ситё*? Попробуйте просчитать: черные ставят *атари*, белые вытягиваются, опять *атари* черных, опять белые вытягиваются... Попробуйте довести эту комбинацию до конца в уме.

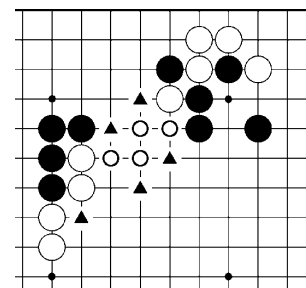


Диаграмма 10-25

Отметим ходы черных треугольниками, а ходы белых — кругами. В результате становится очевидно, что белые теряют свои семь камней.

Когда вы сможете просчитать *ситё* на большой диаграмме, то закончите упражнение. Наградой вам будет уверенность, что вы просчитаете любое *ситё* на доске, в какой бы позиции оно ни встретилось.

Давайте посмотрим, как можно использовать ситуацию *ситё* в реальной игре.

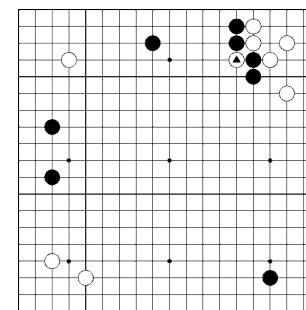


Диаграмма 10-26

Вот позиция начала партии. Белый камень, отмеченный треугольником, разрезает черные камни. Очевидно, что сейчас *ситё* в пользу белых, так как на пути движения *ситё* в левом нижнем углу стоят только белые камни. Что же могут предпринять здесь черные?

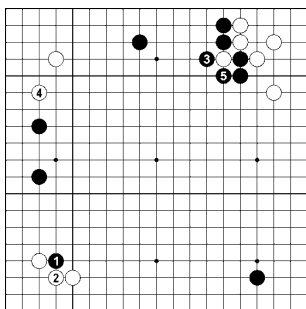


Диаграмма 10-27

Ходом 1 черные ставят прерыватель, и сейчас белым выгодно защититься ходом 2. Ход черных 1 называется *кикаси*. *Кикаси* — это ход, на который нужно ответить. Теперь *ситё* завершится в пользу черных, поэтому они смело играют 3, а белые занимают большой пункт 4. Черные ходом 5 снимают разрезающий белый камень. Операция прошла успешно для черных.

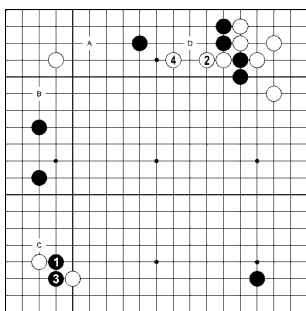


Диаграмма 10-28

А что было бы, если бы белые не защитились ходом внизу, а начали спасать свой камень в верхнем правом углу? После обмена ходами 3 и 4 черные ходят в пункт А, белые — в В, черные накрывают одинокий белый камень ходом в пункт С, после чего позиция явно склоняется в пользу черных. Спасать два своих камня

в ответ на ход белых 2 черным невыгодно. Если на ход белых 2 черные сходят в пункт D, то в ответ белые соединятся в пункте 3, и окажется, что черные ничего не получили ни вверху, ни внизу.

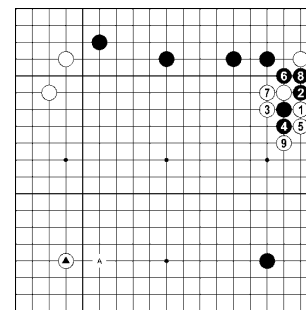


Диаграмма 10-29

Это стандартное *дзёсэки*, разыгранное в правом верхнем углу. Белые отдали камень в углу взамен на построение плотности в центре. Два черных камня пойманы в *ситё*. Черные могут поставить прерыватель в районе пункта А, обменяв два своих камня на атаку белого угла. Белые не могут защитить угол, так как в этом случае два черных камня выйдут из окружения, после чего позиция белых в верхнем левом углу развалится на части.

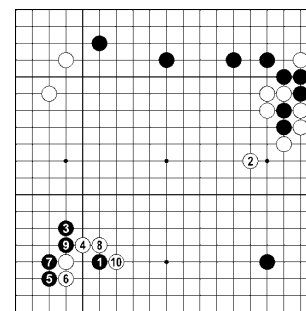


Диаграмма 10-30

В результате черные застраиваются в нижнем левом углу, а белые строят плотность на правой стороне вверх, поймав в *ситё* два черных камня изящным *ситё-атари* 2. Черных такой результат устраивает.

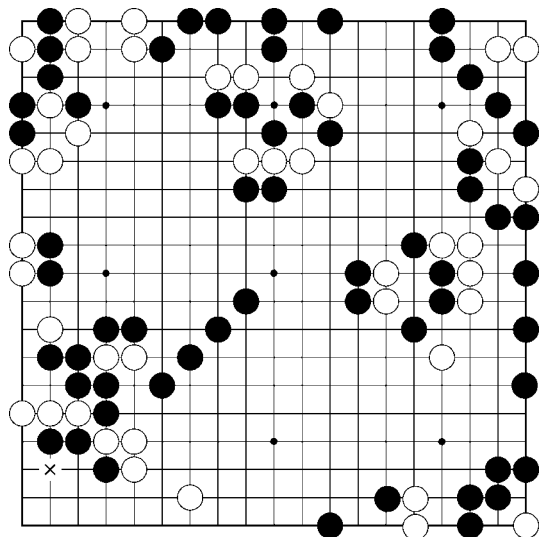


Диаграмма 10-31

На *диаграмме 10-31* приведена старинная задача на *ситё* под названием «Император обходит Лунный Дворец». Белые начинают с хода в пункт, отмеченный крестом. При правильном решении задачи почти все черные камни одновременно снимаются с доски.

БАШМАК — ГЭТА

Принцип *гэта*, или свободного *ситё*, — поймать камень противника так, чтобы он уже не мог спастись с помощью прерывателя. Это позволяет избавиться себя от учёта нюансов позиции при расчете *ситё*. В любом случае принцип *гэта* более выгоден, так как он предполагает не прямой, а косвенный захват камня.

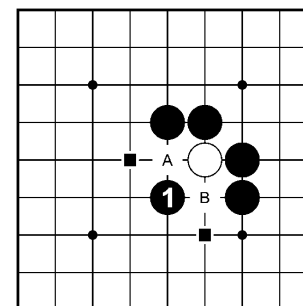


Диаграмма 10-32

Ходом 1 на *диаграмме 10-32* черные однозначно пленили белый камень, хотя внешне он даже не находится в *атари*. Но теперь белым не удастся вырваться: на ход в пункт *A* последует ход черных в отмеченный квадратом пункт, на ход в пункт *B* — то же самое. Японское слово *гэта* означает «деревянный башмак». Белый камень — это как бы нога, а ход черных 1 — застёжка, не позволяющая ноге выскользнуть из башмака.

Рассмотрим пример из еще одной партии профессионалов.

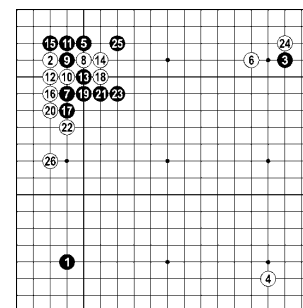


Диаграмма 10-33

На *диаграмме 10-33* — пример из партии между Кадзиварой Такэо (черные) и Кагэмой Тосиро, сыгранной в 1966 году. Черные ходом 25 поймали в *гэта* три белых камня, «завязав башмак». Вырваться им не удастся.

Расставьте на доске следующие задачи на расчет *гэ*та и попробуйте самостоятельно найти ответ.

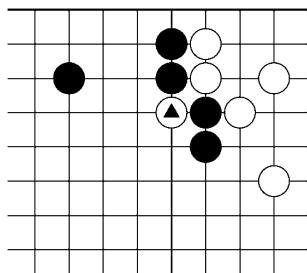


Диаграмма 10-34

Задача 1.

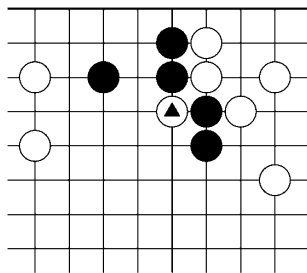


Диаграмма 10-35

Задача 2.

Вот две, казалось бы, похожие задачи (диаграммы 10-34 и 10-35). Сможете ли вы поймать в *гэ*та отмеченный треугольником белый камень, если сейчас ход черных?

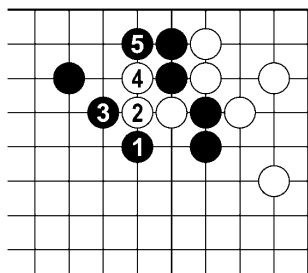


Диаграмма 10-36

Ответ на задачу 1.

На диаграмме 10-36 приведен правильный ответ на задачу 1, приведенную на диаграмме 10-34. Здесь видно, что убежать белым не удастся.

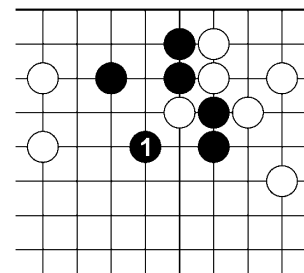


Диаграмма 10-37

А что вы скажете насчет такого, приведенного на диаграмме 10-37, хода черных 1 во второй задаче? Разве этот ответ неверен? Однако взгляните на диаграмму 10-38.

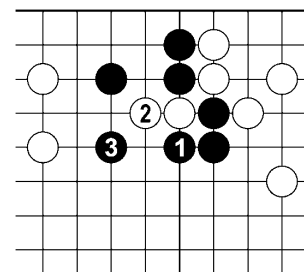


Диаграмма 10-38

Ответ на задачу 2.

Это правильный ответ (диаграмма 10-38). И на предыдущем рисунке, и на этом черные поймали белый камень в *гэ*та, но здесь они это делают крепче, а значит, правильнее.

Вот еще две задачи.

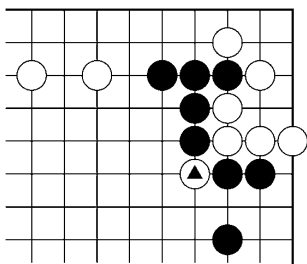


Диаграмма 10-39
Задача 1.

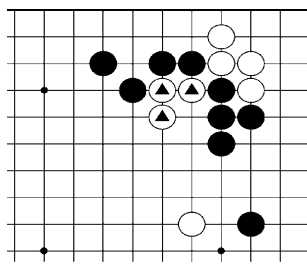


Диаграмма 10-40
Задача 2.

Постарайтесь решить их, не заглядывая в ответы.

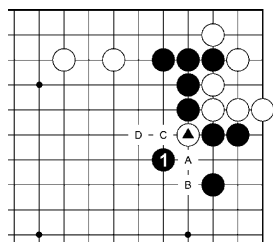


Диаграмма 10-41
Ответ на задачу 1.

Правильный ответ на задачу 1 приведен на диаграмме 10-41. Гэта 1 захватывает разрезающий белый камень. Если белые пойдут в A, то черные — B, а на белый C — черные D.

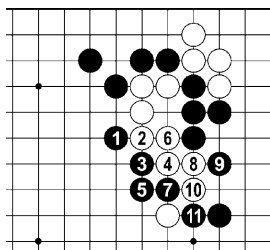
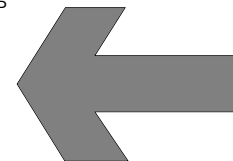


Диаграмма 10-42
Ответ на задачу 2.

И во второй задаче (диаграмма 10-42) гэта 1 также захватывает все камни белых. Как видно, белым негде искать спасения.

Резать, соединять и угрожать — кири, цуги и нодзоки



Кири (от японского слова киру — «резать») — разрезать или разделять камни противника. Это одно из основных тэсудзи.

Цуги означает «соединять камни».

Нодзоки подразумевает угрозу разрезания следующим ходом, если оппонент не защитится.

Рассмотрим следующие примеры.

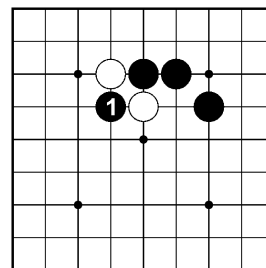


Диаграмма 10-43

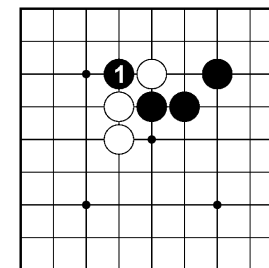


Диаграмма 10-44

В подобных позициях (диаграммы 10-43 и 10-44) черные должны резать, особо не задумываясь. Кири 1 здесь — единственный ход.

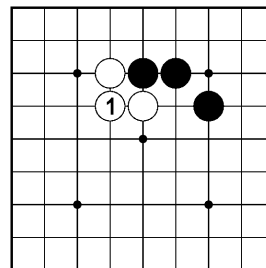


Диаграмма 10-45

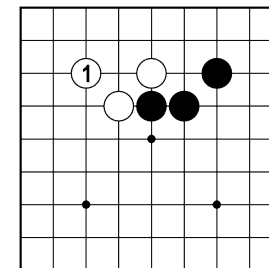


Диаграмма 10-46

Если черные не разрезали, или сейчас ход белых, то они должны соединиться, прямо (диаграмма 10-45) или косвенно (диаграмма 10-46).

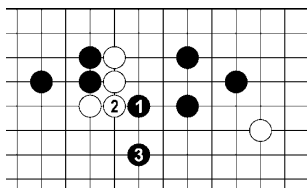


Диаграмма 10-47

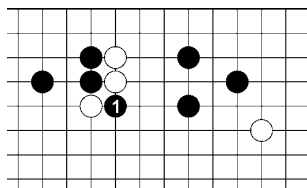


Диаграмма 10-48

В данном случае ход черных 1 — *нодзоки*, причем в этом примере (диаграмма 10-47) такой ход неудачен.

Надо смело резать ходом 1, разделяя белые камни (диаграмма 10-48).

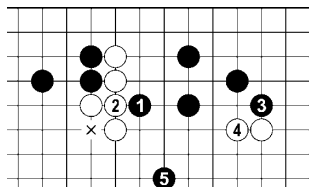


Диаграмма 10-49

А вот пример хорошего *нодзоки*, когда этот прием начинает разделяющую атаку (диаграмма 10-49). При этом у белых формируется пустой треугольник в отмеченном крестом пункте, что плохо.

Отвечать на *нодзоки* ходом белых 1 (диаграммы 10-50 и 10-51) обязательно. Если черные не ответят ходом 2, то белые разрежут их. Однако в реальной партии бывает так, что на защиту нет времени.

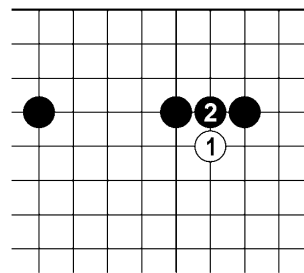


Диаграмма 10-50

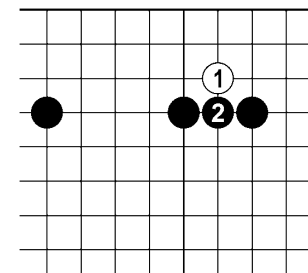


Диаграмма 10-51

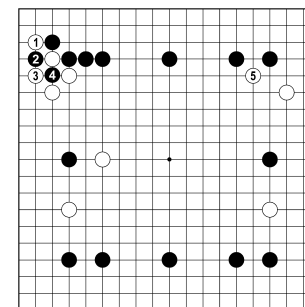


Диаграмма 10-52

Вот пример из партии на восьми камнях форы (диаграмма 10-52). В левом верхнем углу разыгрывается *Ко-борьба*. Белые наносят *Ко-удар* — *нодзоки* ходом 5.

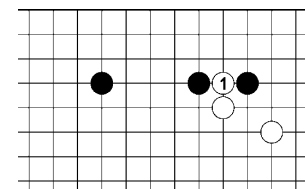


Диаграмма 10-53

Как черным отвечать на такое разрезание (диаграмма 10-53)?

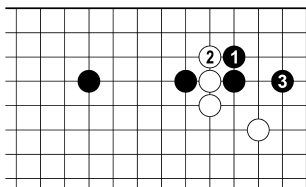


Диаграмма 10-54

Черные могут выжить в углу (диаграмма 10-54).

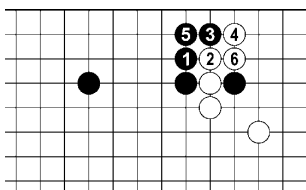


Диаграмма 10-55

Или же черные закрепят за собой сторону, отдав угол белым (диаграмма 10-55).

Однако оба этих варианта — провал для черных.

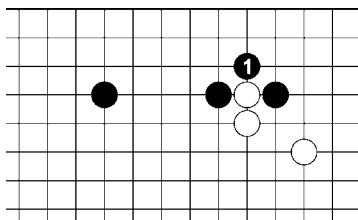


Диаграмма 10-56

Единственно правильный ход черных — соединение, цуги (диаграмма 10-56).

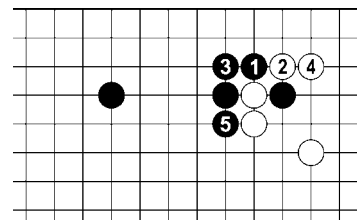


Диаграмма 10-57

Если белые захотят взять угол, то черные выйдут из размена с хорошей формой (диаграмма 10-57). А в построении белых остались слабости — *адзи*, связанные с отрезанным черным камнем.

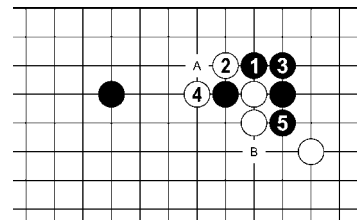


Диаграмма 10-58

Если же белые выйдут на сторону, то черные закрепят угол, и позиция белых развалится (диаграмма 10-58). Допустим, белые сыграют ход 4 в пункт А, черные — 5, белые — в пункт В, черные — в пункт 4. Это тоже выгодно черным. Попробуйте разыграть эту ситуацию на *гобане*.

«ЗАЩЕЛКА» — ТЭСУДЗИ

Один из мастеров Го говорил, что «защелка» — это «тэсудзи, сверкающее, как утренняя заря». «Защелка» — один из базовых технических приемов, и он достаточно часто встречается в игре, поэтому его нужно тщательно изучать и применять в партиях.

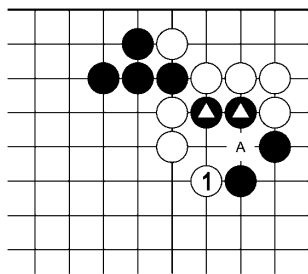


Диаграмма 10-59

Ход белых 1 (диаграмма 10-59) угрожает захватить два отмеченных треуголника черных камня следующим ходом в пункт А.

Если черные проигнорируют угрозу, то белые вбросят камень 1 и поставят два черных камня в положение *атари* (диаграмма 10-60). Казалось бы, черные легко могут снять белый камень.

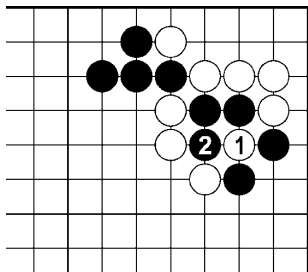


Диаграмма 10-61

Но в результате в положении *атари* теперь оказались уже три черных камня (диаграмма 10-61).

И белые с удовольствием снимают их с доски и кладут в крышку от чаши для камней (диаграмма 10-62). Так работает «защелка».

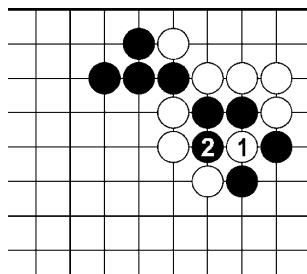


Диаграмма 10-60

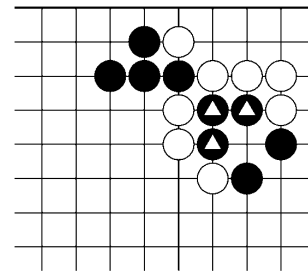


Диаграмма 10-62

Рассмотрим несколько задач:

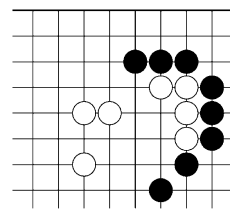


Диаграмма 10-63
Задача 1.

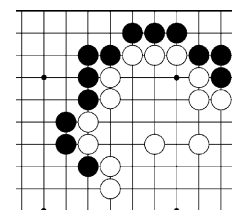


Диаграмма 10-64
Задача 2.

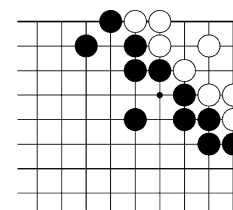


Диаграмма 10-65
Задача 3.

Во всех трех задачах следующий ход — черных. Постарайтесь решить эти задачи на доске самостоятельно.

Вот правильные ответы:

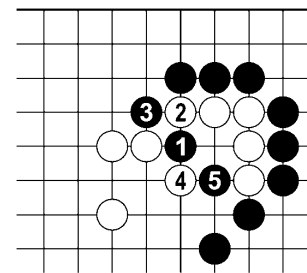


Диаграмма 10-66
Ответ на задачу 1.

В задаче 1 ход 1 — *тэсудзи* не позволяет белым сбежать. Это *тэсудзи* похоже на *гэта*. В результате ходом 5 образуется «защелка». Если белые снимут черный камень 1, то в ответ черные снимут с доски всю белую группу справа.

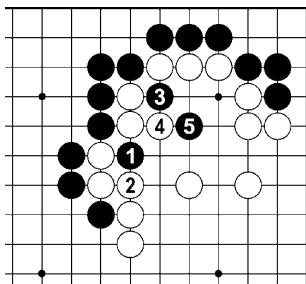


Диаграмма 10-67
Ответ на задачу 2.

А здесь первый ход 1 черных — *кири-тэсудзи*, затем ход 3 еще одно *кири*, а потом ходом 5 черные ставят защелку (диаграмма 10-67).

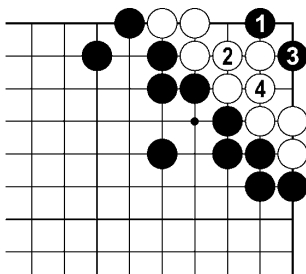


Диаграмма 10-68
Ответ на задачу 3.

Эта красивая задача часто встречается в реальной игре. Найти ходы 1 и 3 (диаграмма 10-68) черных несложно, но их нужно найти! Изящными ходами черные безоговорочно пленяют все камни белых, и теперь им не надо тратить здесь еще один ход.

В завершение посмотрите на прекрасный пример *тэсудзи* «защелка», называемый «Гнездо журавля».

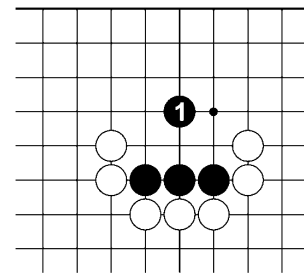


Диаграмма 10-69

Кажется, что три черных камня могут вырваться из окружения белых (диаграмма 10-69). Но это впечатление обманчиво.

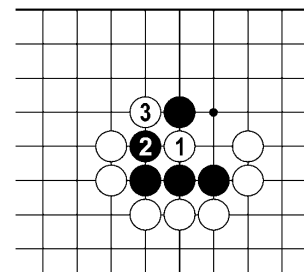


Диаграмма 10-70

Белые жертвуют камень 1, чтобы сделать «защелку» (диаграмма 10-70). Ход черных 2 вынужден. Тогда белые наносят *ата-ри* ходом 3.

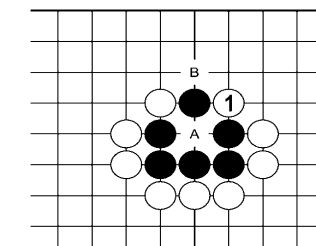


Диаграмма 10-71

После того как черные снимают белый камень (диаграмма 10-71), белые ходом 1 делают еще одно *атари*, и теперь у черных нет выхода из западни. Если черные соединятся со своим камнем в пункт А, то белые снимут все черные камни ходом в пункт В.

НЕХВАТКА СТЕПЕНЕЙ СВОБОДЫ — ДАМЭДЗУМАРИ

Понятие *дамэдзумари* связано с идеей дефицита *дамэ* и с понятием самоубийства, которое в Го запрещено. Сразу обратимся к примерам.

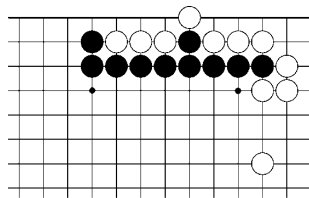


Диаграмма 10-72

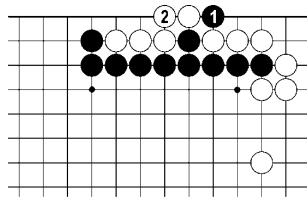


Диаграмма 10-73

В позиции на диаграмме 10-72 следующий ход — черных. Нужно использовать слабости белых в данной позиции.

Однако не все так просто. Если сделать ход 1, как на диаграмме 10-73, то белые соединяются ходом 2 и им ничего не угрожает. Такое вбрасывание камня черными называется *хори-коми*.

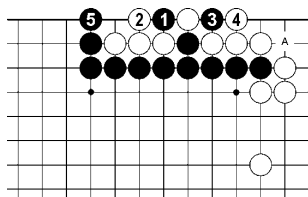
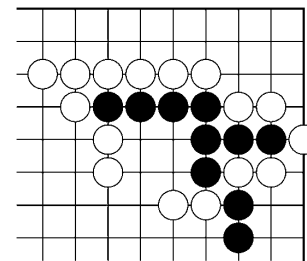


Диаграмма 10-74

Черным нужно было играть *хори-коми* с другой стороны (диаграмма 10-74). Теперь срабатывает *тэсудзи* — ходы 1, 3. После

хода черных 5 белые не могут спасти все свои камни из-за слабости в пункте А. Белые просто не успевают соединить все точки разрезания, или, другими словами, попадает в ситуацию нехватки степеней свободы — положение *дамэдзумари*.



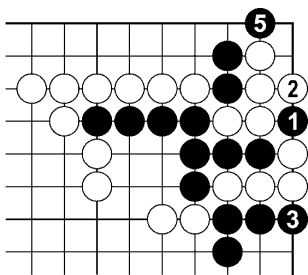


Диаграмма 10-77

Ход 1 на диаграмме 10-77 — жертва, сокращающая количество *дамэ* белой группы. В результате к ходу 5 белые оказываются в ситуации *дамэдзумари*, деваться им некуда.

ПЕРЕПРАВА И НАКРЫВАНИЕ — БАТАРИ И ХАНЭ

Батари в переводе с японского означает «переправиться». Здесь речь идет о соединении своих камней или групп. Это достаточно сложный технический прием, но он крайне важен в борьбе за живучесть своих построений.

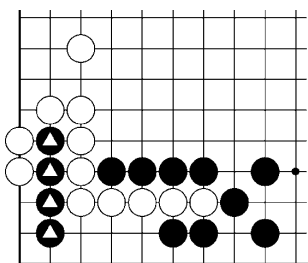


Диаграмма 10-78

В задаче на диаграмме 10-78 черным надо спасти четыре отмеченных треугольниками камня, соединив их с основными силами.

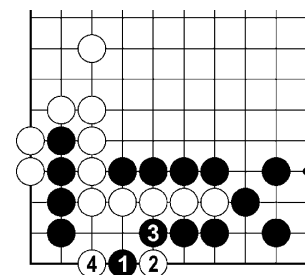


Диаграмма 10-79

Ход черных 1 на диаграмме 10-79 неверен. Белые отрезают четыре черных камня.

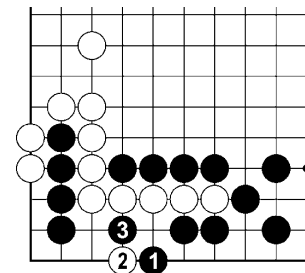


Диаграмма 10-80

На диаграмме 10-80 ход черных 1 соединяет камни, у белых нет никакой возможности разделить группы черных.

Ханэ — еще одно *тэсудзи*, которое очень часто встречается в игре. *Ханэ* — это ход на голову камней, накрывающий ход. Пословица гласит: «На голову двух и трех камней играй *ханэ*».

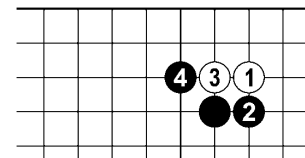


Диаграмма 10-81

Широко распространенное вторжение белых в *сан-сан* под черный камень *хоси* (диаграмма 10-81). Здесь ход черных 4 — *ханэ* на голову двух белых камней. Цель этого хода — прижать белых к краю доски, опустить их на вторую линию.

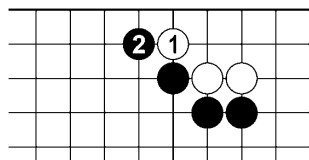


Диаграмма 10-82

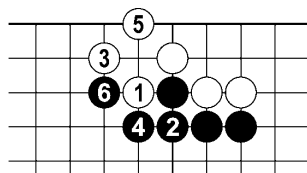


Диаграмма 10-83

Ход белых 1 на диаграмме 10-82 — *контрханэ*, а ход черных 2 — *двойное ханэ*. Это очень мощное *тэсудзи*.

Белые ходом 7 закрывают *поннуки*. В результате образовалось базовое *дзёсэки* (диаграмма 10-83). Только теперь черные выходят из него, сохранив ход, или в *сэнтэ*.

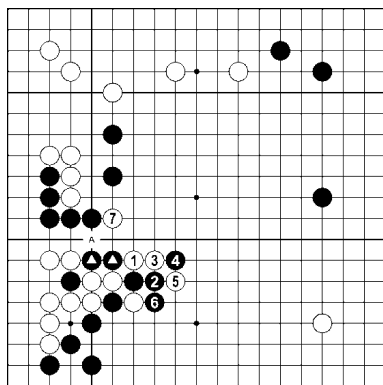


Диаграмма 10-84

На диаграмме 10-84 приведена партия 1946 года между Хасимото Утаро (черные) и У Чинюанем (белые). Ход черных 4 — *ханэ* — поднимает позицию черных. Затем ход белых 7 угрожает

«защелкнуть» в пункте А два отмеченных треугольниками черные камня.

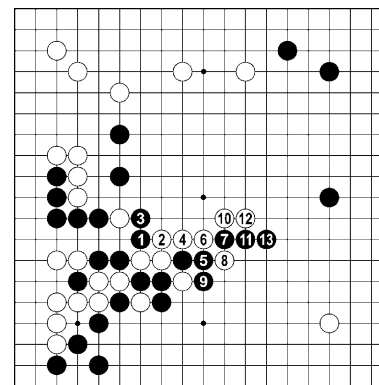


Диаграмма 10-85

После защитного хода черных 1 и 3 ход 7 — опять *ханэ*, увеличивающее «подол» черных до огромных размеров (диаграмма 10-85). Партии мастеров насквозь пронизаны *тэсудзи*.

ИГРА ПОД КАМНЯМИ — ИСИ-НО-СИТА

Рассмотрим пример *тэсудзи* с высококласной жертвой. Жертва — основа тактики и стратегии Го. Умело пожертвованные камни приносят намного больше потерянного.

Прием *иси-но-сита* — это игра на том месте, с которого только что были сняты пожертвованные камни, как бы «игра под камнями». Китайцы называют это *тэсудзи* «снимать ботинок за носок», подчеркивая кажущуюся противоестественность и сложность подобного процесса.

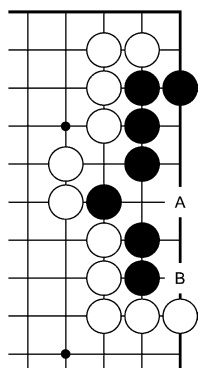


Диаграмма 10-86

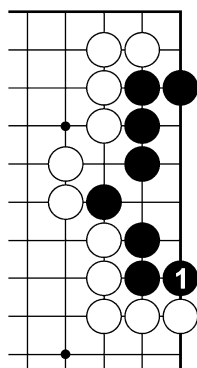


Диаграмма 10-87

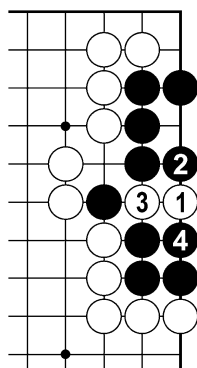


Диаграмма 10-88

В задаче на диаграмме 10-86 следующий ход — черных, которым необходимо выжить. Если черные сразу пойдут в пункт А, то белые лишат их группу второго глаза ходом в пункт В.

Ход черных 1 на диаграмме 10-87 правилен!

На ход белых 1 (диаграмма 10-88) черные строят глаз ходом 2. Затем стандартная комбинация — белые жертвуют два своих камня.

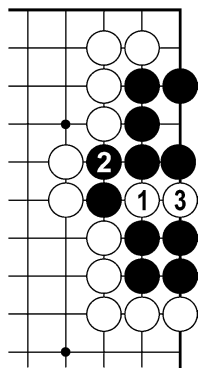


Диаграмма 10-89

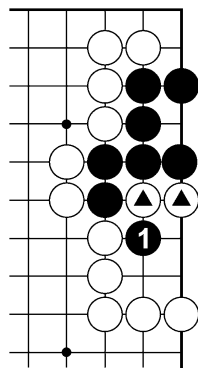


Диаграмма 10-90

На ход белых 1 (диаграмма 10-89) черные хладнокровно соединяются 2, и белые снимают четыре черных камня ходом 3.

А теперь черные делают ход 1 (диаграмма 10-90) на место снятых камней, и два отмеченных треугольниками белых камня не могут спастись. На их месте черные построят второй глаз.

ТЭСУДЗИ «ВЕСЫ»

Тэсудзи «Весы» мы уже рассматривали в главе «Расчет и видение». Само название произошло от характерной формы, к которой приводятся камни противника, напоминающие гирю. Рассмотрим еще один пример подобного мастерского хода.

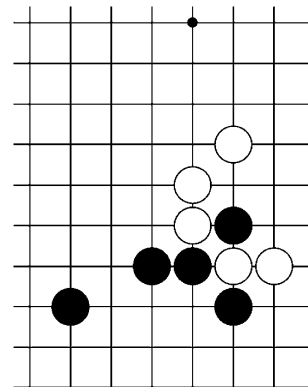


Диаграмма 10-91

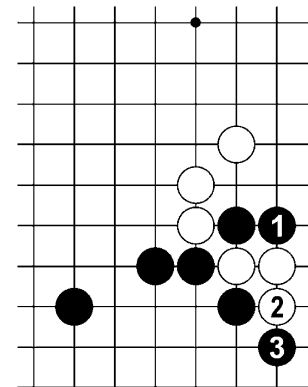


Диаграмма 10-92

Кажется, что белые в данном углу неприступны (диаграмма 10-91). Но давайте посмотрим, что могут сделать черные, используя положение своих камней и знание тэсудзи «Весы».

Ход черных 1 на диаграмме 10-92 называется *ноби*, или «вытягивание», а ход 3 — уже знакомое нам *ханэ*.

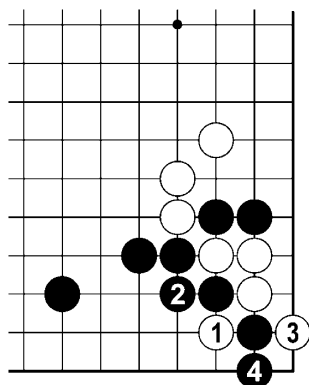


Диаграмма 10-93

Ноби черных 4 на диаграмме 10-93 необходимо как следует проанализировать и хорошенько запомнить — это изюминка тэсудзи, использующая особые свойства угла.

Все ходы белых вынужденны (диаграмма 10-94), они не могут свернуть с уготовленного им пути.

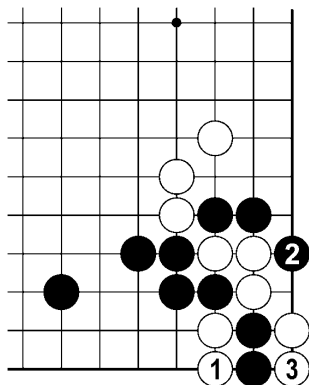


Диаграмма 10-94

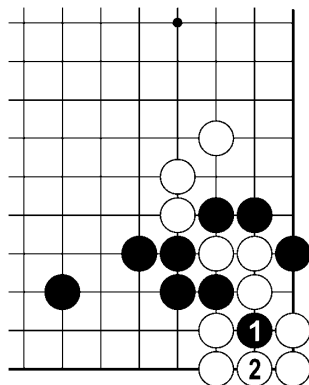


Диаграмма 10-95

Ходом 1 черные приносят в жертву еще один камень, чтобы увеличить дамэдзумари белых (диаграмма 10-95).

После хода черных 1 на диаграмме 10-96 спасения у белой группы нет.

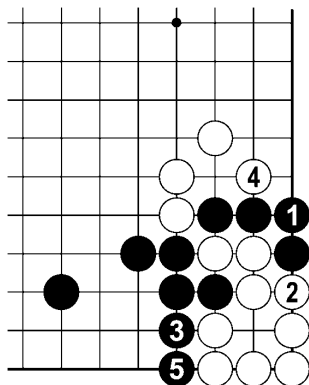


Диаграмма 10-96

ТЭСУДЗИ «ПЕТУХ ПОДНЯЛ ГОЛОВУ»

Тэсудзи «Петух поднял голову» поражает своей энергией. Давайте взглянем на пример этого мастерского хода.

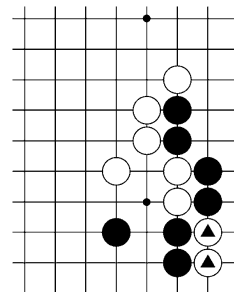


Диаграмма 10-97

Кажется, что отмеченные треугольниками белые камни на диаграмме 10-97 обречены, но это не так.

Даже при ходах черных белые отыскивают слабое место в их группе (диаграмма 10-98), а ход белых 6 символизирует голову петуха, гордо глядящую на обе стороны. Черные неожиданно оказались в затруднительном положении! Какую группу им спасти?

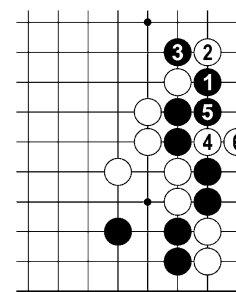
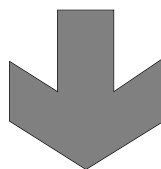


Диаграмма 10-98

В данной главе мы дали далеко не исчерпывающий перечень тэсудзи и других тактических приемов. Но этого материала вполне достаточно, чтобы, проработав его, смело вступать в бой за захват территорий. Однако знание тэсудзи надо совершенствовать постоянно, ибо это делает взгляд Мастера острее, а ум быстрее.



Глава 11

ВЛИЯНИЕ И ТЕРРИТОРИЯ

Мы уже не раз сталкивались с понятиями *влияния* и *территории*. Так, камень в точке 3-3 носит территориальный характер, а камень в звездном пункте, наоборот, ориентирован на получение влияния. Вспомним розыгрыши угла (*дзёсэки*) для этих точек.

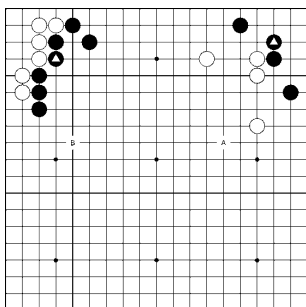


Диаграмма 11-1

Обратите внимание, на *диаграмме 11-1 А* приведено *дзёсэки* для точки 3-3, а на *диаграмме 11-1 В* — для точки 4-4. В первом случае белые получили влияние, отдав всю угловую территорию черному камню *сан-сан*. Во втором случае белые сходили под камень *хоси* и выжили там, а черные, в свою очередь, получили влияние, отдав угловую территорию.

В игре Го мы постоянно ищем баланс между накопленной нами территорией и полученным влиянием. Перекосы в любую из сторон невыгодны. Однако идея баланса не предполагает, что

мы должны разделить свои активы пополам между территорией и влиянием. Нам необходимо отталкиваться от сложившейся ситуации на доске. При разработке эффективной стратегии развития, когда мы выбираем: взять ли нам территорию или сосредоточиться на захвате влияния, нужно учитывать, что имеет наш оппонент и в чем у нас избыток, а в чем недостаток. Также очень часто наш противник предлагает нам размен, в котором нам необходимо выбирать: или очки, или плотность. В данном случае следует изучить локальную ситуацию на данном участке доски. Бывает и так, что нам не приходится выбирать, и мы вынуждены либо застраиваться, получая очки, либо формировать плотность, отдавая территорию.

Важно помнить, что ни одно наше усилие, которое сделано в правильном, позитивном направлении, не пропадет даром. Получив стенку в одном из участков доски, отдав оппоненту очки, мы можем смело рассчитывать на компенсацию на другом участке игрового поля. Пустота очень чутко реагирует на изменение баланса влияния на доске.

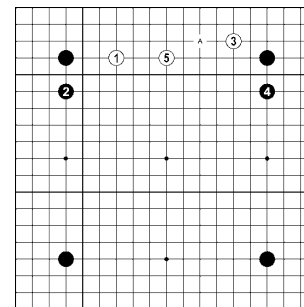


Диаграмма 11-2

Рассмотрим начало форовой партии (*диаграмма 11-2*), когда черные имеют преимущество в четыре камня (обычно фора выставляется в звездные пункты, *хоси*). Перед игроком белыми камнями стоит сложная задача: закрепиться на доске, где все углы уже принадлежат оппоненту. Стратегия белых заключается в построении гибкой заготовки на верхней стороне. В построен-

ной форме белых камней есть существенный изъян — это отмеченная точка *a*, в которую черные вторгнутся при первой же возможности. Белым придется расстаться с изрядной частью территории, на которую они только начали претендовать.

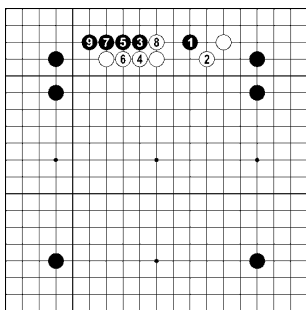


Диаграмма 11-3

Скорее всего, ситуация будет развиваться подобным образом (диаграмма 11-3). В результате черные получили территорию на верхней стороне, а белые получили плотность, влияние. Правда, черный камень 1 отрезан и находится в плотном кольце белых камней, но черные могут использовать его как скрытую угрозу — *адзи*. На первый взгляд кажется, что белых в данном варианте просто ограбили. Однако игрок белыми намеренно отдал своему противнику гарантированные очки — то есть территорию. Он рассчитывает, проведя еще несколько подобных разменов, сформировать в центре доски огромное *мойо*. В результате у черных будет только территория по третьей линии, а углы, скорее всего, белым удастся отнять. Ведь не стоит забывать — на форе игрок белыми сильнее своего противника.

Взгляните на этот отрывок из партии (диаграмма 11-4), где черные получили пять камней форы. В результате борьбы белым удалось построить справа и сверху плотность, то есть накопить влияние, отдав территорию черным. В итоге отрезанной в центре группе черных будет тяжело выжить и построить два глаза.

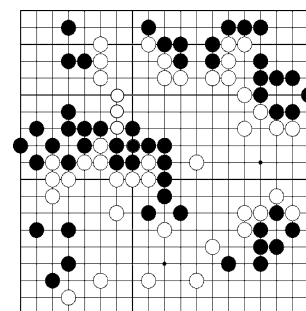


Диаграмма 11-4

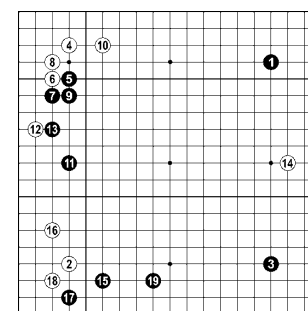


Диаграмма 11-5

Вот пример начала партии, где черные сыграли *нирэнсэй*, а белые сыграли «китайский стиль» (диаграмма 11-5). Тактическим ходом 12 белые подготовили операцию по захвату территории под черными камнями. Взглянем на ее итог (диаграмма 11-6).

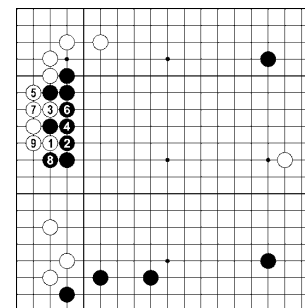


Диаграмма 11-6

Черные вынуждены отдать всю территорию под своими камнями на левой стороне. Но в результате они получают идеальную стену с огромным влиянием. Теперь белым невозможно собрать территорию, да и вообще не стоит появляться рядом с этой мощью. Если бы на правой стороне вместо белого камня стоял *сан-нрэнсэй* черных, то мощь стенки была реализована на все 100 %. На этой же диаграмме белый камень справа частично гасит влияние черных.

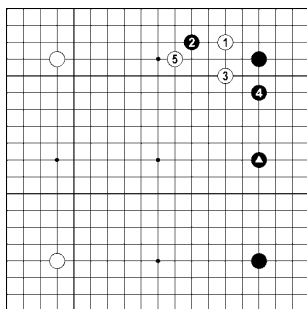


Диаграмма 11-7

В случае на диаграмме 11-7 черные сыграли *санрэнсэй* на правой стороне, после чего белые выбрали не самое лучшее *дзёсэки* в правом верхнем углу. Посмотрим, что же получают белые в результате.

Наступил ключевой момент *дзёсэки* (диаграмма 11-8). От того, кто первым займет пункт в районе *а*, зависит, в чью пользу будет вся позиция. Так как первый ход делают черные, то они с удовольствием сыграют в *а*, гася все влияние белых.

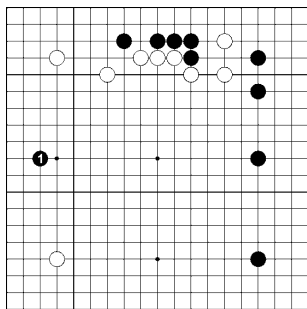


Диаграмма 11-9

Всего один ход черных (диаграмма 11-9) черных обесценивает все усилия белых по противодействию их *санрэнсэй*. Такой итог не может устроить белых.

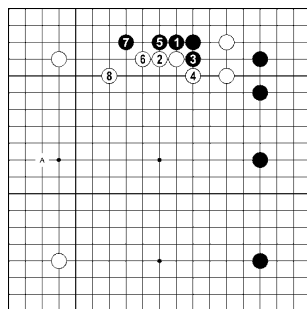


Диаграмма 11-8

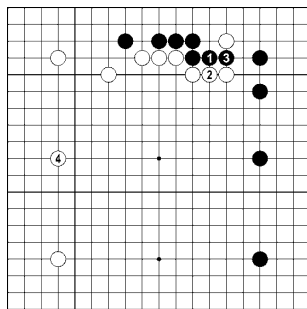


Диаграмма 11-10

Вот что желали белые, играя вышеприведенное *дзёсэки* (диаграмма 11-10). Ход белых 4 приносит им удовлетворение, так как теперь их стенка получила своё обоснование на левой стороне. Эта позиция в пользу игрока белыми. Черные явно пожалели, отнимая территорию в районе верхнего правого угла.

Трудно описать на столь малых примерах все многообразие сочетания территории и влияния. Иногда, отдавая большие очки и получая только ровную стенку, кажется, что все потеряно и бывшее богатство уже не вернуть. Но вдруг, благодаря появившейся силе, то, что раньше было ничейной пустотой, начинает превращаться в твою территорию. Влияние в одной части доски позволяет жестко прижимать противника на других стратегических участках. Это похоже на мирный ядерный щит, который всегда рядом и грозно напоминает о могуществе твоих сил. Поэтому не стоит бояться раздирать небольшую территорию, получая взамен влияние. Хорошая плотность обязательно принесет пользу и подарит новую территорию. Главное — следить, чтобы размены, которые мы совершаем на доске, были для нас выгодны, а не убыточны.

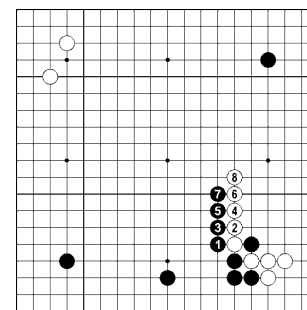


Диаграмма 11-11

Диаграмма 11-11 — отрывок из партии между японскими мастерами Китани Минору и Симамура Тосихиро (последний играл черными). В результате обмена, который начался с хода черных 1, черные пожертвовали белым камнем и отдали территорию по шестой линии. Японская пословица гласит: «Установите границы

территории по четвертой линии, и победа обеспечена». Здесь же игрок черными позволил белым сформировать территорию по шестой линии, что, казалось бы, нарушает принципы Го. Однако черные выиграли эту партию. Как показывает анализ позиции, белые могут получить на правой стороне не более 30 очков территории, в то время как заготовка черных на нижней стороне может принести гораздо больше. Такой эффект дает полученная черными плотность. Заметьте, что влияние от черных камней распространяется не горизонтально, а по диагоналям. Это связано с *сифу*-условиями (о которых мы говорили в главе «Тактика борьбы»). Фактор направления влияния стоит учитывать, так как иногда мы строим стенку, которая уже изначально бывает погашена камнями противника. Конечно, такая плотность не даст нам ничего, кроме бесполезных камней.

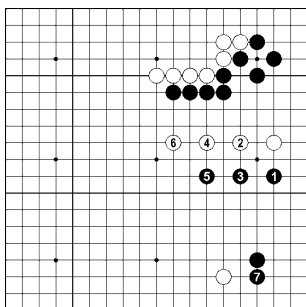
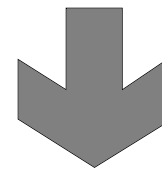


Диаграмма 11-12

Вот пример ситуации, когда стенка приносит очки в другой части доски. Обратите внимание, что на атаке белого камня, который вынужден бежать вдоль плотности черного, ничего не получая, формируется черная территория снизу.

Пословица Го гласит: «Не строй территорию от стенки». Нельзя ожидать непосредственного превращения влияния в территорию. Правильная стратегия — оказывать с его помощью давление на противника, стеснять его во времени и пространстве, попутно приобретая территорию.



Глава 12

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ КОНЦЕПЦИИ ГО

Величайший воин не воюет.

Искусный полководец побеждает без боя.

Ты можешь победить, не участвуя в войне.

Но ты не победишь, если не знаешь, что война уже идет.

Тридцать шесть стратегем

- ♦ Стратегия *Ко-борьбы*
- ♦ Рассматриваемые вместе — *миаи*
- ♦ Скрытая угроза — *адзи*. Скорость развития
- ♦ Требование ответа — *кикаси*
- ♦ Плотность — *ацуми*
- ♦ Переконцентрация — *коригатачи*
- ♦ Обмен — *фурикавари*
- ♦ Легкое развитие — *сабаки*
- ♦ Ход-вопрос — *ёсу-миру*

ЧТО ТАКОЕ СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА?

Стратегия — искусство руководства, основанного на грамотном и глубоком владении ситуацией.

Тактика — совокупность средств и приемов для достижения намеченной цели.

Применительно к военному делу стратегия определяет общий план ведения войны, соединяющий в себе военные средства с политическими целями, а также направлена на концентрацию военной силы и маневрирование с целью создания условий

для сражения. Тактика имеет дело с концентрацией сил, маневрами и столкновением непосредственно на поле боя.

Стратегия — это искусство вынудить противника вступить в бой в наиболее выгодных для вас условиях; она определяет время, место и численность войск в предстоящем сражении. Тактика — это способы и средства достижения победы над врагом, которого мы заставили принять бой.

В терминах бизнеса стратегия представляет собой тщательно обдуманное представление о том, куда должно двигаться предприятие и как туда попасть, — на основе глубокого понимания целей и при помощи наиболее эффективных и практических способов их достижения, то есть тактических приемов.

Стратегия — искусство общего, глобального, а тактика — искусство частного, локального. Стратег — тот, кто управляет общим, находясь вне общего или внутри общего, как он пожелает. Тактик управляет частным, находясь внутри общего. Приемы обоих аналогичны, однако уровни и техники мышления разнятся.

Игра Го позволяет оттачивать мастерство тактики и стратегии на уровне абстрактного мышления и применять постигаемые закономерности в любой сфере жизни.

Сущность стратегии Го заключается в концепциях, представленных в этой главе. Понимание этих концепций и их взаимосвязи помогает оценить красоту мира, в котором мы живем.

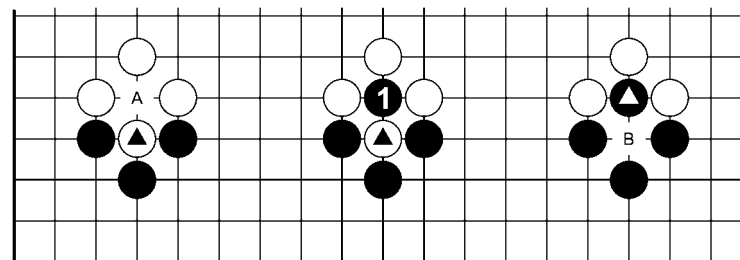
СТРАТЕГИЯ КО-БОРЬБЫ

Не любишь Ко — не играй в Го.

Пословица

В Го существует запрет на повторение позиции. Эта ситуация получила название *правило Ко* или *Ко-борьба*. Мы уже рассматривали это понятие в разделе, посвященном правилам Го, сейчас мы вернемся к нему и рассмотрим еще раз, подробнее.

Взгляните на *диаграмму 12-1*. Слева мы видим позицию, где отмеченный треугольником белый камень находится под *атакой*. Черные ходом 1 снимают этот камень с доски. И теперь черный камень, отмеченный треугольником, также оказывается под *атакой*. Если белые немедленно снимут черный камень, сходя в пункт *В*, то позиция вернется к своему первоначальному виду. Очевидно, что такое взаимное съедение камней может продолжаться бесконечно.



здесь *Ko*. Теперь черные следующим ходом снимают белый камень 3, а белые должны играть в другом месте доски, нанося черным *Ko-удар*.

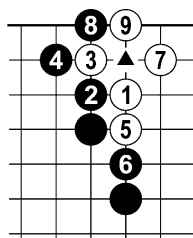


Диаграмма 12-2

Здесь мы видим ту же позицию в правом верхнем углу, но уже в разрезе всей доски (диаграмма 12-3). Ходом 2 белые наносят *Ko-удар*, угрожающий пленением черной группы в левом нижнем углу. Теперь черным необходимо посчитать: сколько очков они потеряют и сколько получат, если отдадут левый нижний угол в обмен на правый верхний. При этом стоит помнить, что левый нижний угол принадлежал черным, равно как и правый верхний угол был зоной их интересов. Поэтому если белые получают что-то в этой *Ko-борьбе*, то они явно оказываются в плюсе. В любом случае черным удастся отбить один из углов.

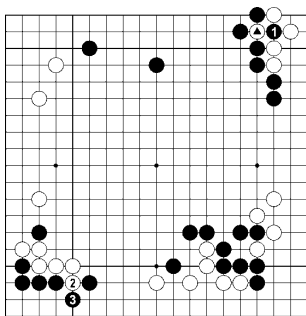


Диаграмма 12-3

Итак, в правом верхнем углу пять белых камней, которые дают при их пленении 10 очков. Также там порядка 7-9 очков территории. Итого победа в правом верхнем углу приносит черным около 20 очков. В левом нижнем углу у черных восемь камней, которые дадут белым сразу 16 очков. Если прибавить к этому 9 очков территории, то окажется, что потеря нижнего левого угла принесет белым как минимум 25 очков. То есть захват черными правого угла принесет им убыток в 5 очков, не считая того факта, что у них в принципе отняли один из их углов.

Поэтому черные должны принять решение, как вести себя в такой невыгодной *Ko-борьбе*. Основной стратегии черные избирают пленение камней белого в правом верхнем углу. При этом черные не хотят вообще что-либо терять. Для того чтобы реализовать эту стратегию, черным необходимо выявить *Ko-угрозы*, которые имеются у них против белых, и оценить их стоимость. Такую же операцию они должны провести и за белых, то есть выяснить, сколько *Ko-угроз* имеется у оппонента и какова их стоимость. В реальной игре это сложная задача, при решении которой игроки нередко ошибаются и допускают просчеты. Считается правильным при начале *Ko-борьбы* наносить сначала мелкие *Ko-удары*, а затем, приближаясь к моменту, когда у обоих игроков останется минимум *Ko-угроз*, наносить самые жесткие и болезненные. Однако при этом главное — не прогадать и не потерять объект *Ko-борьбы* сразу же (если *Ko-угроза* окажется слишком эфемерной, оппонент на нее не ответит, выиграв более ценную *Ko-борьбу*).

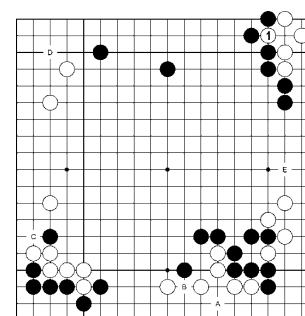


Диаграмма 12-4

Посмотрим, какие в данной позиции имеются *Ко-угрозы* у черных (диаграмма 12-4). Ход в пункт *A* угрожает, с одной стороны, захватить два белых камня, с другой стороны, этот ход выбирает потенциальные глаза, так как нанесен в ключевую точку группы. Ход в пункт *B* угрожает отрезать пять белых камней и пленить их. Ход пункт *C* угрожает, с одной стороны, соединиться со своими угловыми камнями, а с другой, — выпрыгнув в центр, отрезать шесть белых камней. Ход в пункт *D* угрожает построить жизнь в углу и забрать большой кусок территории из-под белых камней. Ход в пункт *E* угрожает жесткой атакой четверки белых камней с угрозой их пленения. На все эти *Ко-угрозы* белым очень желательно ответить. Безусловно, на доске имеются и другие неплохие *Ко-угрозы* за черных.

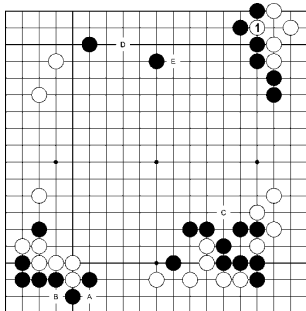


Диаграмма 12-5

При изучении *Ко-угроз* у белых оказывается, что их не так уж и много (диаграмма 12-5). Ход в пункт *A* хорош тем, что отрезает черный камень, принося немало очков на нижней стороне. Ход в пункт *B* несет в себе потенциал еще как минимум одной *Ко-угрозы*, но белые ничего здесь не получают с точки зрения выгоды. Ход в пункт *C* угрожает разрезать камни черных — это неприятная *Ко-угроза*. А вот ходы в пункты *D* и *E*, по сути, *Ко-угрозами* не являются. Философия белых заключается в том, что если черные не ответят на любой из этих ходов и пробьют *Ко* в правом верхнем углу, то у белых появляется еще один «бесплатный» ход, который можно с умом использовать на верхней стороне. Считает-

ся, что любой хороший ход в начале и середине партии приносит около 15 очков. Поэтому *Ко-борьбу* можно обменять на два хороших хода, получив около 30 очков компенсации. Это тоже приемлемый вариант стратегии при возникновении *Ко-борьбы*.

Ко-борьба — одно из самых сложных и изощренных искусств в стратегии Го. Надо постоянно учитывать, что в игре — или в жизни — в любой момент может случиться ситуация *Ко*, и когда она случится, мы не сможем придумать ничего лучше, чем использовать при обращении с нею *Ко-маневр*: ход, отвлекающий внимание. Мы должны всегда быть настороже на случай возникновения где-нибудь на доске *ко-борьбы*, и располагать достаточным количеством возможностей для отвращения внимания. Мы должны тщательно создавать *Ко-угрозы* для обмена на *Ко*. Этот маневр может заставить соперника уступить в *Ко-борьбе*, поскольку в противном случае, если он оставит без внимания *Ко-угрозу*, ему придется заплатить куда большую цену.

Ясуюки Миура. «Го и восточная бизнес-стратегия»

РАССМАТРИВАЕМЫЕ ВМЕСТЕ — МИАИ

Термин *миаи* означает «рассматриваемые вместе, совокупно» и предполагает наличие двух или нескольких возможностей действия в локальной ситуации. Рассмотрим примеры *миаи*.

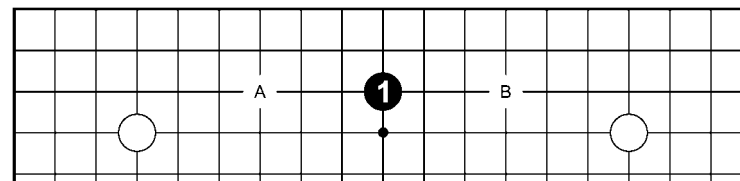


Диаграмма 12-6

На диаграмме 12-6 черные вторглись на сторону белых. Такое разделяющее вторжение называется *вариути*. Этот ход, на первый взгляд странный (ведь черные могли удобно приблизить-

ся к любому из угловых камней белых с помощью *какари*), содержит в себе глубокий стратегический смысл. Теперь у черных есть *миаи* A и B, то есть в зависимости от того, с какой стороны белые приблизятся к черному камню, будет сделан ход черных. Если белые пойдут в пункт A, то черные пойдут в пункт B, и наоборот. И в первом, и во втором случае черной группе обеспечена стабильность и жизнь. А зная о том, что у них имеется *миаи*, черные могут свободно играть в интересующем их месте доски.

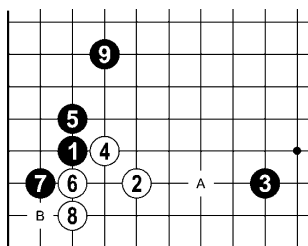


Диаграмма 12-7

На диаграмме 12-7 стандартное *дзёсэки кейма-какари* на черный камень *комоку*. Здесь белые оставляют позицию в данном положении и играют в другом месте, зная, что у них есть *миаи* A или B, которое позволит им в любом случае стабилизировать свою группу.

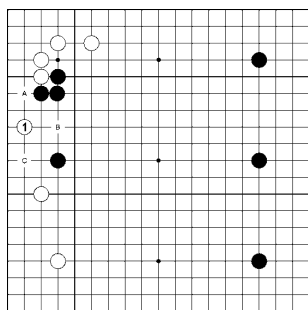


Диаграмма 12-8

Здесь приведено стандартное начало партии, когда черные сыграли *нирэнсэй*, а белые — «китайский стиль» (диаграмма 12-8). Атака белых ходом 1 основана на *миаи* A, B и C, что позволяет в любом случае выйти из этой ситуации с честью.

ПРИНЦИП СРАВНЕНИЯ

Каждый ход в Го обладает определенной ценностью. Ценность хода можно выразить в очках. Они показывают, насколько будет отличаться результат партии, если игрок пропустит этот ход, разумеется, при условии оптимального доигрывания в обоих случаях. Другими словами, ценность хода выявляется в сравнении с ходом, обладающим нулевой ценностью (*пасом*).

Лучшие ходы в начальной стадии партии имеют ценность около 10 очков, ходы похуже — 9, 8, 7 и т. д. Ценность ходов может колебаться в широких пределах, но к концу игры она постепенно падает и доходит до нуля: в этом случае партия заканчивается. Результат партии определяется разницей набранных игроками очков, что точно соответствует общей разнице ценностей сделанных ходов.

Ценность хода нельзя путать с конкретными очками, которые он приносит. Делая два глаза в большой группе камней, игрок получает всего два пункта территории. Но если он пропустит ход, то результат партии будет резко отличаться, скажем на 100 очков. Чтобы точно определить ценность хода, надо просчитать всю партию до конца, что невозможно. Игроки выбирают ходы, пользуясь целым рядом критериев: принципом баланса, законами гармонии, тактическими особенностями позиции.

В игре одинаково плохо быть безрассудно смелым и чересчур нерешительным, чрезмерно жадным и излишне расточительным, слишком активным или пассивным — все это сказывается на выборе хода и в конечном итоге выражается в проигранных очках. Го не терпит крайностей. Это игра, в которой только «золотая середина» может гарантировать успех. Научившись сдерживать свои эмоции в игре, можно научиться сдерживать их и в жизни, и наоборот. Высоко оценивая эту воспитательную роль игры го, японцы часто говорят: «Го учит человека жить».

В. А. Асташкин, Г. И. Нилов. «Школа Го»

СКРЫТАЯ УГРОЗА — АДЗИ. СКОРОСТЬ РАЗВИТИЯ

Мы уже сталкивались с понятием *адзи*, когда говорили о слабостях групп и построений камней. Само слово *адзи* означает «вкус», а использование этого слова в качестве термина Го связано с тем, что вкус характеризуется длительностью. *Адзи*, или скрытый потенциал (скрытая угроза), может сохраняться в позиции достаточно долго, и при разработке стратегии постоянно приходится учитывать *адзи*. С чем же связано появление и накопление *адзи* в наших построениях? Объяснение этому просто: мы не можем играть, ориентируясь исключительно на крепость и надежность. При таком подходе мы безнадежно отстанем в скорости развития от нашего конкурента уже в самом начале игры. По этой причине необходимо соблюдать баланс скорости развития и количества накопленных *адзи*. Если у нас их становится слишком много, то необходимо притормозить и потратить время на защиту, если же у нас нет или мало *адзи*, то мы можем начинать активную деятельность по важным для нас направлениям. Наличие *адзи* очень важно при ведении *Коборьбы*.

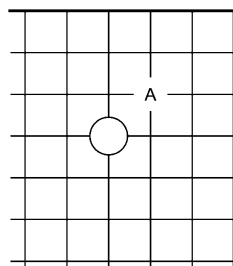


Диаграмма 12-9

Вот пример *адзи* в позиции белых (диаграмма 12-9). Камень хоси ориентирован на быстрое динамичное развитие, однако он не способен защитить угловую территорию под собой. Пункт А — это *адзи* белых, с которым придется считаться.

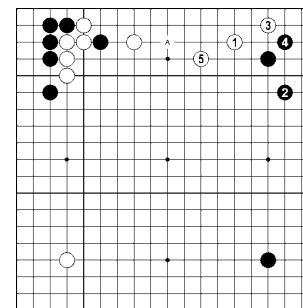


Диаграмма 12-10

Разыгранный на диаграмме 12-10 вариант хоть и выгоден белым, но несет в себе неприятное *адзи* А, которое придется закрывать, иначе туда вторгнутся черные. Получая высокую скорость развития, белые оставляют слабость в своем тылу.

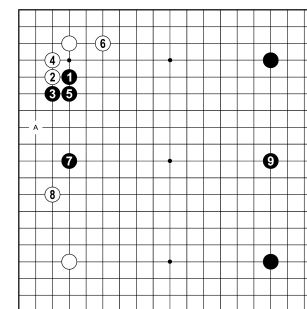


Диаграмма 12-11

На диаграмме 12-11 черные не реагируют на ход белых 8 и занимают большой пункт ходом 9. Получив преимущество в развитии, черные оставили большое *адзи* — пункт А, в который немедленно пойдут белые.

Большую пищу для анализа *адзи* представляет собой стратегия белых при игре на форе. Ведь именно на форе игрок белых

ми пытается обогнать черных, которые сильно опережают белых по уровню развития своих построений на доске.

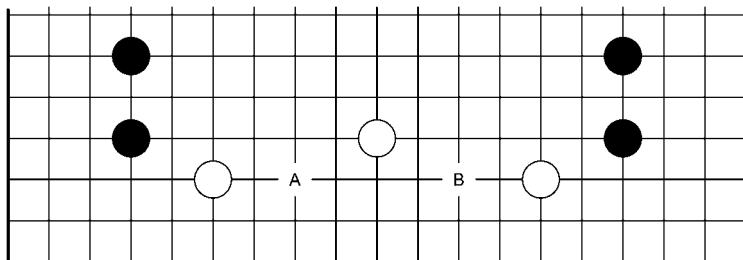


Диаграмма 12-12

Ставя широкую форму на нижней стороне, белые оставляют в ней два изъяна — пункты *A* и *B*, в которые черные с легкостью вторгнутся, забирая там практически всю территорию (диаграмма 12-12). Белые вынуждены идти на такие меры, чтобы наверстать отставание в уровне развития.

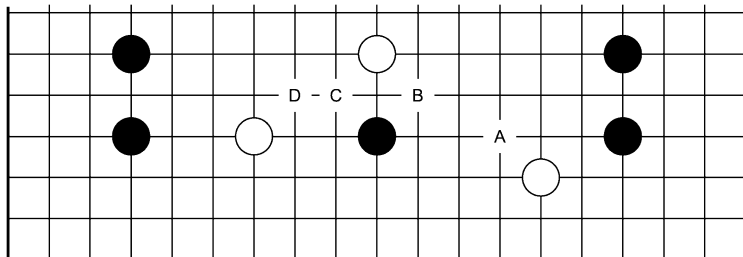


Диаграмма 12-13

Еще одна позиция из игры на 9 камнях форы (диаграмма 12-13). Позиция белых вся в дырах. Адзи *A*, *B*, *C* и *D* позволяют черным вообще не играть в этом месте, не беспокоясь за судьбу своего окруженного камня.

С понятием *адзи* тесно связана идея ликвидации *адзи*, или *адзикэси*. Играя, необходимо избегать ходов, которые уничтожат чужие *адзи*, и приветствовать ходы, которые помогут нам избавиться от наших *адзи*.

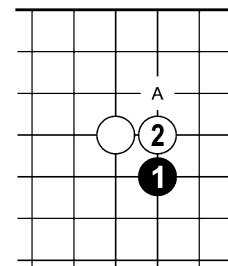


Диаграмма 12-14

Самым ярким примером *адзикэси* является ход черных 1 на диаграмме 12-14. Белые с радостью отвечают ходом 2, и *адзи* в пункте *A* исчезает. Теперь в углу — территория белых. Черные могут идти на подобные ходы только в экстренных ситуациях, когда это действительно необходимо.

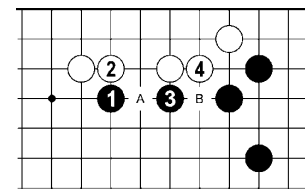


Диаграмма 12-15

В данном случае (диаграмма 12-15) черные, если у них имеются хорошие перспективы на правой стороне, могут делать ходы 1 и 3. Но в результате белые укрепляют слабости в своей группе, превращая ее в прочные территориальные камни. И теперь уже в позиции черных появились *адзи* *A* и *B*.

ТРЕБОВАНИЕ ОТВЕТА — *КИКАСИ*

Мы уже говорили о *кикаси*. Рассмотрим этот стратегический прием подробнее. *Кикаси* — это ход, на который противник должен ответить, причем обычно только одним способом. Тот, кто иг-

рает *кикаси*, вызывает ответ на него намеренно, то есть *кикаси* должно приносить какую-то выгоду.

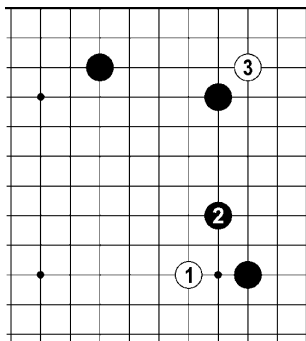


Диаграмма 12-16

Ход белых 1 — *кикаси*, угрожающий вторжением на левую сторону (диаграмма 12-16). Если черные защищаются с помощью *кейма* 2, то белые вторгаются в *сан-сан*. В этом-то и был замысел хода 1! Теперь черные уже не смогут построить хорошую стену, так как их ход 2 оказывается слишком близким к своей плотности, и камни черных окажутся перекоцентрированными.

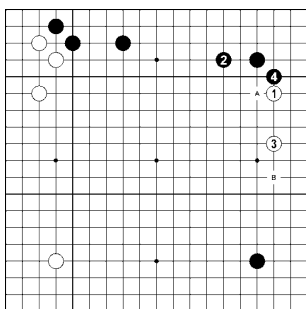


Диаграмма 12-17

Здесь ход черных 4 — *кикаси*, рассчитанный на ответ белых в пункт А, после чего следует ход черных в пункт В (диаграмма

12-17). В результате у белых получается стесненная, перекоцентрированная позиция.

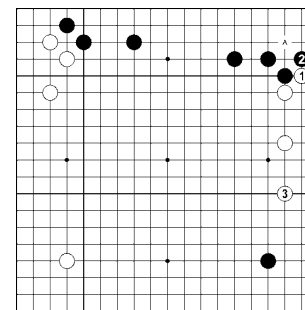


Диаграмма 12-18

Однако белые наносят *контркикаси* 1, вынуждая черных ответить ходом 2, а затем белые просто распространяются в пункт 3, будучи готовыми пожертвовать свой камень 1 (диаграмма 12-18). В запасе у белых *адзи* А.

ПЛОТНОСТЬ — АЦУМИ

Термин *ацуми* означает «плотность» и приблизительно равнозначен слову «сила». Группа камней называется плотной, если в ней нет или мало уязвимых мест и она устойчива перед атакой.

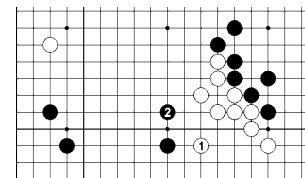


Диаграмма 12-19

На диаграмме 12-19 приведен фрагмент партии между Сака-той Эйю (белые) и Хосино (черные). Ход белых 1, безусловно, неверный. Он расположен слишком близко к плотности — *ацуми* —

и совершенно не использует ее потенциал. В подобных позициях так играть нельзя.

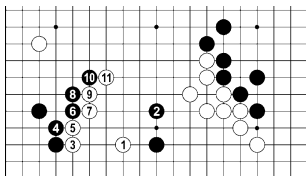


Диаграмма 12-20

В партии белые сделали ход 1, как показано на диаграмме 12-20. Белые начинают как бы гнать черный камень на свою плотность. Как видим, черные сразу выпрыгивают ходом 2. Теперь обратите внимание на *кикаси* белых 3, в результате которого их группа получает базу. В результате черные камни оказались окружены и сдавлены между двумя *ацуми* белого. Даже если им удастся ускользнуть, атакуя их, белые получат определенные преимущества.

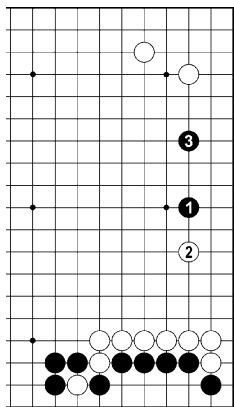


Диаграмма 12-21

На диаграмме 12-21 ход белых 2 бессмысленен, так как совершенно не использует плотность белых внизу. Черные же получают прекрасное распространение.

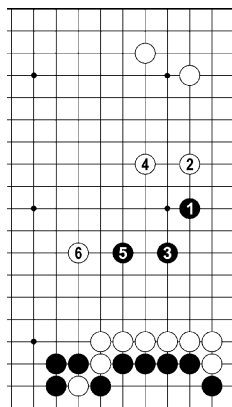


Диаграмма 12-22

Для белых верным будет сделать ход 2, как показано на диаграмме 12-22. Затем в ответ на ход черных 3 — закрепить зону на верхней стороне, а на ход черных 5 играть в пункт 6, жестко атакуя черную группу. Как видим, черным не удалось построить базу, поэтому черной группе придется тяжело. Не стоит переживать из-за того, что стена внизу якобы ничего не принесла белым. Они получили изрядную зону на правой стороне вверху, да и черной группе еще предстоит долгий путь в поисках стабилизации. Такие размены безусловно выгодны (речь идет конечно же о белых).

ПЕРЕКОНЦЕНТРАЦИЯ — КОРИГАТАЧИ

Коригатачи переводится как «замороженная форма». Термин *коригатачи* означает переконцентрацию камней, когда они используются неэффективно.

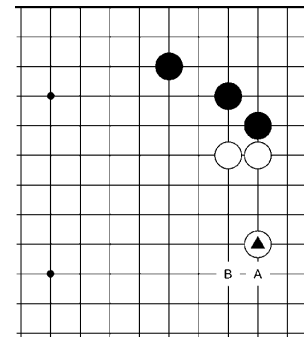


Диаграмма 12-23

На диаграмме 12-23 представлен простой пример переконцентрации белых камней. По *дзёсэки* отмеченный треугольником белый камень должен был бы находиться либо в пункте А, либо в пункте В. Правило распространения гласит: «От одного камня распространяйся через два пункта. От двух камней распространяйся через три пункта. От трех камней распространяйся через

четыре пункта». В данном случае белые нарушили это правило, распространившись от двух камней через два пункта. Теперь в этой локальной позиции белые получат меньше территории, чем могли бы.

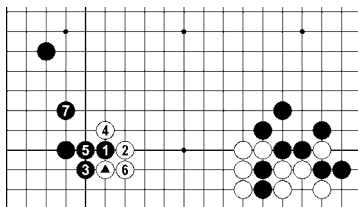


Диаграмма 12-24

На *какари* белым камнем, отмеченным треугольником, черным следует играть *дзёсэки*, начиная с хода 1 на *диаграмме 12-24*. В результате черные получают большой угол, а белые строят стенку на нижней стороне.

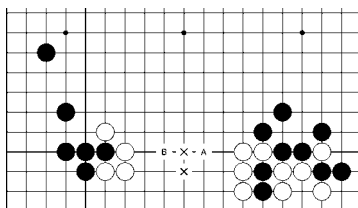
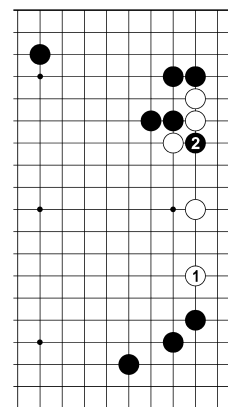


Диаграмма 12-25

Теперь у белых переконцентрированная форма (*диаграмма 12-25*). От левой стенки правильно распространяться в пункт А, а от правой стенки — в пункт В. Оказывается, что эти пункты перекрывают друг друга. В результате белым придется рано или поздно сыграть в любой из пунктов, отмеченных крестом, что приведет к *коригатачи*.



Для того чтобы избежать *коригатачи*, белым следовало делать ход 1 и далее 3, как показано на *диаграмме 12-28*. В результате отмеченный треугольником белый камень расположен эффективно и блокирует движение черных камней, а в позиции черных осталось две больших слабости: пункты *A* и *B*.

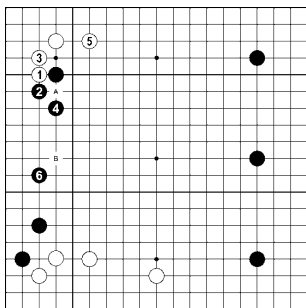


Диаграмма 12-29

В данном *фусэки* (*диаграмма 12-29*) ходы черных 2-6 сомнительны. Черным стоило сделать ход 4 в пункт *A*, а ход 6 — в пункт *B*. Сейчас же белые могут вызвать *коригатачи* черных, сыграв серию *кикаси*.

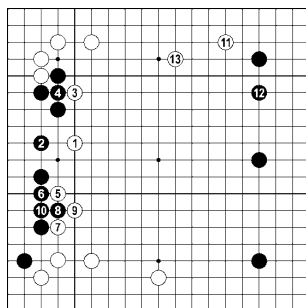


Диаграмма 12-30

После *кикаси* белых 1, 3, 5, 7 у черных слева низкая позиция (*диаграмма 12-30*). Такая позиция оставляет ощущение, что черные не получают достаточно территории от вложенных в нее кам-

ней. А белые начинают формировать стену на протяжении всей левой стороны, и эта стена будет обладать стратегическим влиянием на протяжении всей средней стадии игры.

ОБМЕН — ФУРИКАВАРИ

Понятие *фурикавари* означает «обмен». В игре часто бывают ситуации, когда игрок забирает чужую территорию, отдавая свою собственную. *Фурикавари* может относиться к камням, к территориям и сферам влияния.

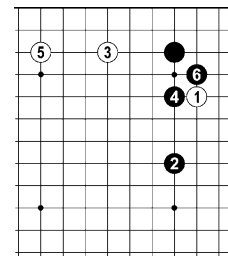
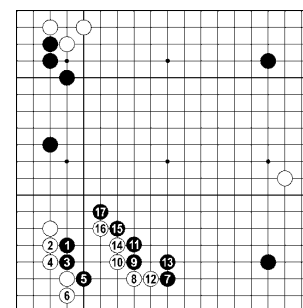


Диаграмма 12-31

На *диаграмме 12-31* представлен простейший пример *фурикавари*. Белые сыграли *какари* 1 на *комоку* черного. А на *хасами* (клещи черных) 2 белые делают ход 3, предлагая черным забрать камень 1 в обмен на распространение белых по верхней стороне. Это *дзёсэки* — то есть локально эта ситуация признается равной для обеих сторон.



Вот пример (диаграмма 12-32) из партии между У Чинюанем (черные) и Кариганэ Дзюньити (белые), сыгранной в 1941 году. Черные, сыграв кикаси 1, 3, 5, распространились в 7, построив большую зону. Ходом 8 туда немедленно вторглись белые. Далее до хода 17 черные отдают белым свои камни 1, 3, 5, взамен строя плотность на нижней стороне. При этом три черных камня еще не сняты с доски. В конце партии ситуация сложилась так, что У Чинюаню удалось соединить их со своими основными силами и в итоге выиграть партию.

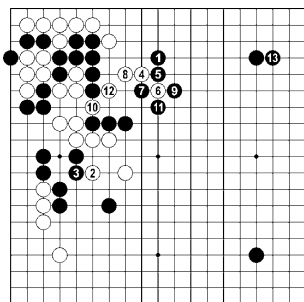


Диаграмма 12-33

Вот еще пример масштабного *фурикавари* из партии 1942 года между теми же игроками. Здесь У Чинюань опять играет черными (диаграмма 12-33). В результате ходов 5, 7, 9 черные строят *поннуки* и захватывают правый верхний угол, строя большое *мойо* на верхней стороне. Цена этого — 8 черных камней, которые белые захватывают ходом 12.

ЛЕГКОЕ РАЗВИТИЕ — САБАКИ

Термин *сабаки* (ударение на последнем слоге) означает «развитие» и относится к способам развития своих камней, находящихся в сложной ситуации. Обычно к *сабаки* прибегают в случаях вторжения в хорошо защищенную зону противника.

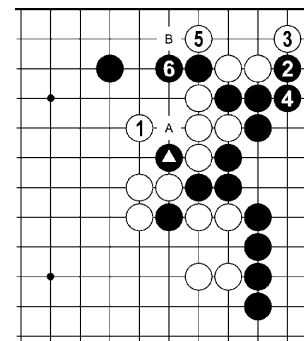


Диаграмма 12-34

На диаграмме 12-34 после разрезания отмеченным черным камнем ход белых 1 не решает всех их проблем. Из-за хода черных 6 белым угрожает как продолжение хода черных в А, так и ход черных в пункт В. Ситуация белых затруднительна.

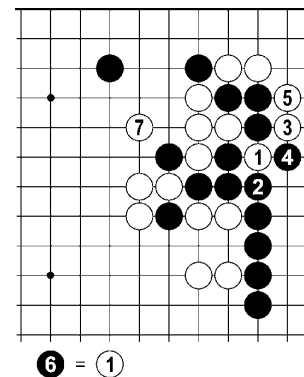


Диаграмма 12-35

Однако если белые играют кикаси 1 (диаграмма 12-35), они получают возможность построить *сабаки*, обезопасив угловые камни. И лишь затем они играют *гэа* 7. Теперь черные ничего не могут сделать.

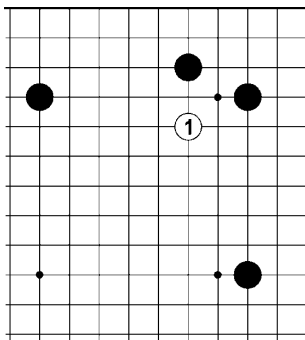


Диаграмма 12-36

Ход белых 1 на *диаграмме 12-36* — стандартное вторжение в двукрылое построение черных, называемое «Крылья дракона». Белые надеются разрушить позицию черных, построив *сабаки*.

В результате проведенной операции белые ходом 10 достраивают форму своих камней, оставляя слабости, отмеченные крестиками (*диаграмма 12-37*). *Сабаки* предполагает легкую трактовку выставленных камней. Белые готовы при случае отдать часть своих камней, так как для них главное — не утяжелять форму. Зона черных оказалась разрушена, а белую группу, с учетом ее свободного выхода в центр доски, атаковать очень сложно.

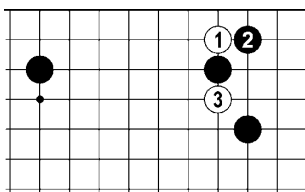


Диаграмма 12-38

На *диаграмме 12-38* ход белых 1 и продолжение 3 базируются на знании *сабаки*.

Если черные по оплошности ответят ходом 1, то белые с удовольствием построят легкую форму *сабаки* (*диаграмма 12-39*).

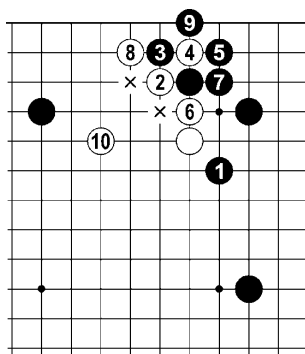


Диаграмма 12-37

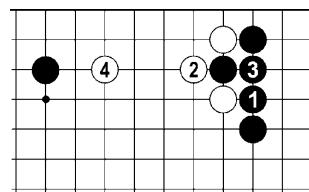


Диаграмма 12-39

Наличие слабостей не смущает белых, они готовы отдать часть своих камней, взамен укрепив свою форму.

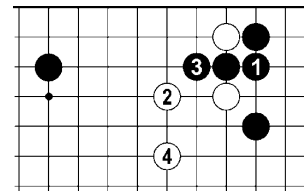


Диаграмма 12-40

При правильном ответе черных ходом 1 белые строят другую форму *сабаки*, отдавая один камень наверху (*диаграмма 12-40*).

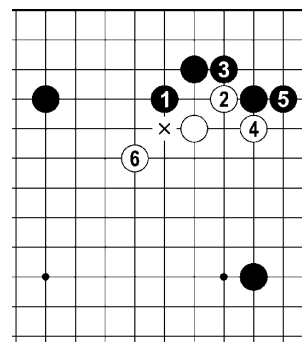


Диаграмма 12-41

Вот еще пример с двукрылой конструкцией черных и построением *сабаки* белыми (*диаграмма 12-41*). Если черные сделают ход 1, то белые ходами 2, 4, 6 построят форму *сабаки*. У белых при этом остается большая слабость — разрезание в пункте, отмеченном крестом, но это их совершенно не пугает.

Если черные решат сразу же разрезать белых (*диаграмма 12-42*), те с радостью отдадут три камня, строя себе хорошую форму без *адзи*.

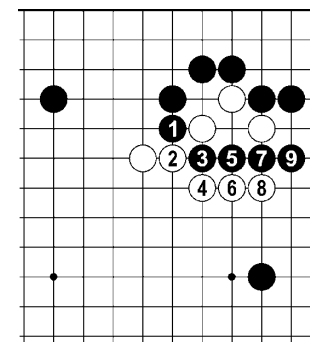


Диаграмма 12-42

ХОД-ВОПРОС — ЁСУ-МИРУ

Ёсу-миру — это зондирующая техника, которая вынуждает оппонента фиксировать форму своих камней. По другому ёсу-миру называют «ход-вопрос», или «пробный ход». Пожалуй, это одна из самых сложных стратегических концепций, ибо она требует использования всех предыдущих, нами рассмотренных, а кроме того, здесь не обойтись без интуиции.

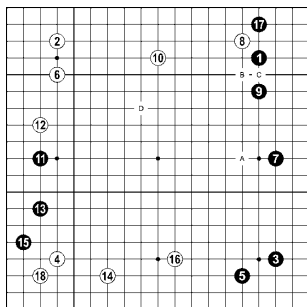


Диаграмма 12-43

На диаграмме 12-43 приведен пример из партии профессиональных игроков между Рин Кайхо (черные) и Сакатой Эйю (белые). После хода белых 18 *фусэки* заканчивается. Черные хотели бы сыграть в пункт А, но тогда белые играют *кикаси* в пункт В, а после ответа черных в пункт С играют в пункт D, строя при этом огромное *мойо* наверху. Поэтому черным нужно играть на верхней стороне.

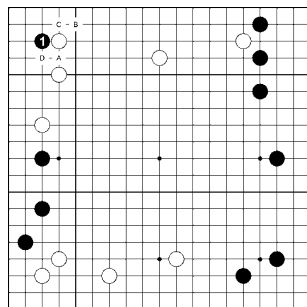


Диаграмма 12-44

Черные делают ход 1 (диаграмма 12-44). Этот ход — ёсу-миру, и его назначение в том, чтобы посмотреть, как белые собираются защищать эту часть доски. В зависимости от ответа белых черные и будут планировать свою дальнейшую стратегию. Белые могут ответить в пункты А, В, С или D.

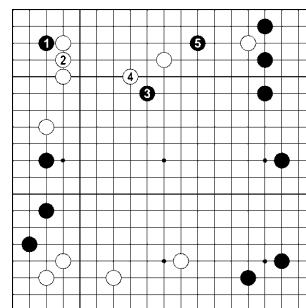


Диаграмма 12-45

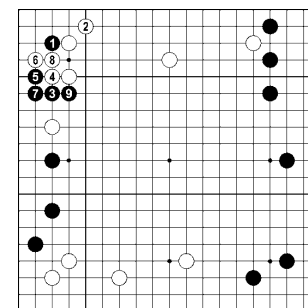


Диаграмма 12-46

Если белые соединяются ходом 2, как показано на диаграмме 12-45, это означает, что в их замыслах важное место занимает внешняя сторона. Тогда черные начинают противодействовать белым, играя *кикаси* 3, которое создает *коригатачи*, а затем вторгаются ходом 5 в зону белых, разрушая ее. При этом черный камень 1 все еще обладает большим скрытым потенциалом, *адзи*.

Если белые выбирают ход 2, как показано на диаграмме 12-46, то у черных есть вариант с жертвой своего камня ёсу-миру и отрезанием белого камня на левой стороне. Это тоже выгодно черным.

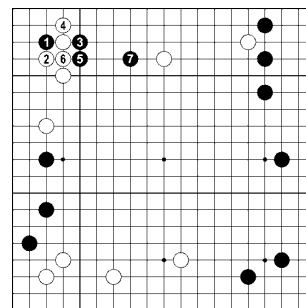


Диаграмма 12-47

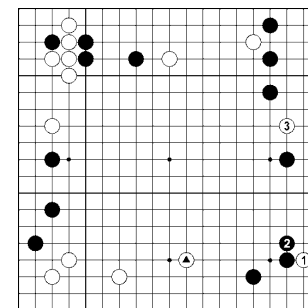


Диаграмма 12-48

В этой партии белые ответили ходом 2 так (диаграмма 12-47). В результате черные пожертвовали свой камень в углу, получив взамен группу на верхней стороне, которая разрушила всю заготовку белых. Теперь перед белыми встает вопрос: как им атаковать.

вать черных на правой стороне? Эта задача также решается с помощью ёсу-миру.

На ход белых 1 на *диаграмме 12-48* черные ответили ходом 2. Белые сразу же переключились на вторжение ходом 3. С чем связана такая стратегия белых? Ход черных 2 ориентирован на внешнее влияние, а отмеченный треугольником камень белых аннулирует влияние черных, поэтому белые выбрали вторжение. Не исключено, что их угловой камень 1 еще выживет в углу.

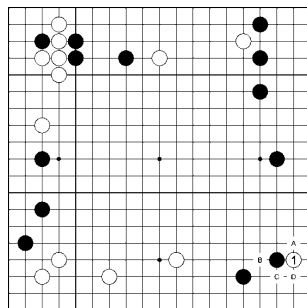


Диаграмма 12-49

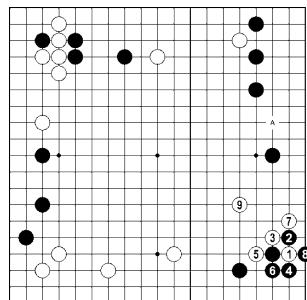


Диаграмма 12-50

Помимо хода 2, приведенного на предыдущей диаграмме, у черных имеются еще ответы в пунктах A, B, C и D (*диаграмма 12-49*).

К примеру, при ходе черных 2, как показано на *диаграмме 12-50*, белые легко строят *сабаки*, недвусмысленно угрожая вторгнуться в пункте A.

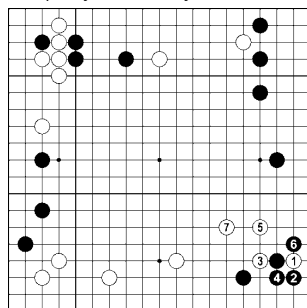


Диаграмма 12-51

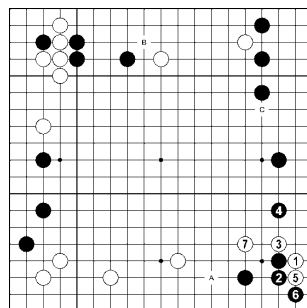


Диаграмма 12-52

Если же черные отвечают ходом 2, как показано на *диаграмме 12-51*, то белые строят *сабаки*, с формой которого мы уже встречались в этом разделе.

На ход черных 2 на *диаграмме 12-52* белые строят живую группу в углу. При этом ход в пункт A белых — *сэнтэ*, а также ходы в пункты B и C — возможные варианты атаки черных групп.

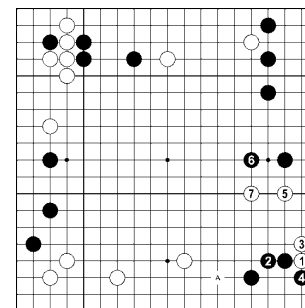
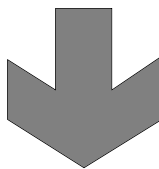


Диаграмма 12-53

Если же черные ответят ходом 2 так, как показано на *диаграмме 12-53*, то белые опять строят живую группу, а ход белых в пункт A — *сэнтэ*.

Применение перечисленных основных стратегических концепций Го позволит высоко поднять уровень понимания искусства этой игры. При этом всегда нужно помнить, что главное в Го — это гибкость и изменчивость.



Глава 13

СТЕПЕНИ МАСТЕРСТВА — ДАН И КЮ

В Го, так же как и в боевых искусствах, существует система определения мастерства. Человек, ставший Мастером, получает «черный пояс», или диплом первого *дана*. Ученики же имеют свои степени, которые называются *кю*.

Дан (по-китайски *туан*) означает мастерский уровень, ступень квалификационной лестницы выше первого *кю*. *Дан* присваивается с ростом уровня, мастерства игры — от первого, самого слабого, до наивысшего — девятого, если это относится к профессиональным игрокам Го, или до седьмого — для любителей.

Традиционно самым низким *кю* является 30 *кю* (для начинающих игроков, только что ознакомившихся с правилами игры), а самым высшим — 1 *кю*, предшествующий мастерской степени *первый дан*.

Разряды также связаны с величиной предоставляемой форы. Например, игрок 1-го *кю* даст игроку 5-го *кю* четыре камня форы, поскольку разница в их разрядах равна четырем. А мастер 5-го *дана* даст игроку 3-го *кю* семь камней форы, поскольку разница в их разрядах равна семи. Игроки одинаковой силы будут играть черными и белыми поочередно, при этом черные предоставят белым 6,5 очка компенсации (*коми*).

Традиция присваивать в Го степень *кю* ученикам и *дан* Мастерам берет начало в Японии.

Переход с 1 *кю* на уровень 1 *дан* сопровождается выдачей диплома и, по существу, означает, что человек сам стал Мастером игры Го. Обладатель такого диплома может преподавать и иметь свою школу.

В Европе, куда Го пришло в конце XIX века, не существовало подобной системы «*кю-дан*». Традиционно игроки Го получают рейтинг, который имеет условное соответствие тому или иному уровню: *дан* или *кю*. Необходимость расчета и присваивания рейтинга связано с тем, что в Европе активно развивается спортивное направление игры, как наиболее понятное и простое.

Стать Мастером по игре Го означает не просто научиться хорошо играть. Как говорят китайские Мастера игры: «*Го учит духу. Это не просто игра, это дух, настроение, размышление*». Мастерство предполагает глубинное понимание человеком идей Го, идей созидания и разрушения, гармонии и уродства. Мастер не может и не должен ставить себя выше других только потому, что он сильнее. Подобный подход является недопустимым как в боевых искусствах, так и в Го.

Традиционно дипломы высоких *данов*, начиная с пятого и выше, могут быть присвоены за значительный вклад в развитие игры Го. Недавним примером является выдача диплома 8-го *дана* г-ну Содзо Моримото, президенту японской компании «Кониси», которая более шести лет спонсирует одноименный турнир в России.

В нашей стране таким примером может служить ныне покойный А. Васильев, который был одним из основоположников советского Го. В начале 90-х годов в Японии ему присвоили 5-й *дан* за развитие игры Го в Советском Союзе. Всего на территории России дипломами на тот или иной *дан* по игре Го обладают не более 20 человек.

В Азии дипломы *дана* можно получить в Японии в Нихон Ки-ин или Кансай Ки-ин, в Южной Корее — в Корейской ассоциации Бадук, в КНР — в Китайской ассоциации Вэйци.

Традиционно дипломы стоят достаточно дорого. К примеру, в Японии аттестация и диплом стоят от 3 тысяч до 5 тысяч долларов США, в Китае и России несколько дешевле.

В России подобные дипломы выдаются Федерацией Го. Для того чтобы получить такой диплом, необходимо пройти обучение и/или аттестацию, по итогам которой присваивается тот или иной *дан*. Также по итогам обучения Федерация Го может направить человека (по его желанию) на стажировку в КНР для получения диплома Китайской ассоциации Вэйци.

Игорь Гришин: как я стал Мастером третьего дана

Третий дан, точнее, черный пояс третьего дана по игре Го мне вручил человек, которому сейчас 75 с лишним.

Он профессионал третьего дана. Он вырастил обоих своих сыновей также до уровня третьих профессиональных данов. Он был учителем по Го целой провинции Китая. Участник первого матча Япония — Китай.

В молодости был военным человеком. Это аскет, который обходится пригоршней пищи в день. Никогда не пил и не курил. Учит детей.

Он ложится спать, десятилетиями выполняя упражнение — взять самую трудную задачу по Го «на ночь», во сне его мозг находит решение этой задачи. Утром он ставит ход и идет преподавать Вэйци. Его зовут Мастер У.

Мастер У сказал мне: «Ты будешь третьим даном, и с этой минуты ты — третий дан в Го. Хотя тебе сейчас и трудно принять это. Это трудно принять любому, потому что наши изменения происходят на уровне будущего, а будущее — не всегда наш уровень. Я передаю тебе это. Го, — сказал он, — это соединение. Искусство соединения. Главное в Го — становиться друзьями». Я стал его другом, так он захотел сам. Он сказал мне: «Друзьями становятся навеки, по-другому нельзя». Эта фраза поразила меня.

Я получил от него передачу Го, и я стал другим. Но сам сначала не заметил этого. Однажды я играл с его сыном. Мы играли на равных, и я играл так хорошо, что начал выигрывать в партии. Мог выиграть, но мастерства не хватило удержать партию. Старик разбирал нашу игру, мою партию с третьим профессиональным даном. Мастер такого уровня знает все ходы и все тэсудзи, но я сумел переиграть его в начале тубан! «Ты должен забыть про рейтинг, еще про многое забыть, забыть про то, чтобы много играть. Ты должен жить и играть долго, а не много, чтобы искусство смогло взойти в тебе». Это слова господина У.

В год я сыграю не более 20 партий. Я говорю о партиях на равных. Плюс несколько сотен партий, в которых я помогаю людям изучить Го и себя.

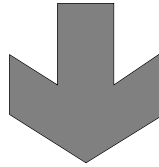
Так даются дипломы и достигаются даны. Дипломы не продаются, хотя они стоят денег. И иногда очень больших. На моем дипломе

подпись человека, огонь которой я чувствую сквозь бумагу. Диплом выдает Го, а не организация. Го существует, но знать, что оно существует, повезло не всем. Надо стремиться к этому знанию, а не от него. Когда Го говорит тебе и ты слышишь, никогда не усомнишься в источнике.

Поэтому лучше повториться, чем не сказать:

- Дан доказывает себе, а не другим.
- Дан — это прохождение рубежа в сознании, а не только на доске.
- Дан — это соединение с людьми и, как следствие, их приход в Го.

Не требуйте доказательств от других, просто дойдите до черты, когда доказательства будут требовать у вас. Это знак дана. Не кичитесь доблестью и своим желанием продвинуться. Желание продвинуться — это еще не полная доблесть. Полная доблесть — это не бояться умереть. Для начала — не бояться умереть в Го. Смерть — это высшая слабость.



Глава 14

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ НА ФОРЕ

Для слабого игрока вопрос здравого смысла: запрашивать настолько большую фору, на какую только согласится более сильный игрок. Намерение при этом состоит не в том, чтобы обмануть более сильного игрока и выиграть учебную партию, а в том, чтобы заставить сильного игрока играть очень внимательно и приложить максимум усилий с целью научить слабого игрока. Победа в игре на форе не является единственной целью. Как быстро мы можем уменьшить предоставляемую нам фору — вот что является основной целью.

Ясуюки Миура. *Го и восточная бизнес-стратегия*

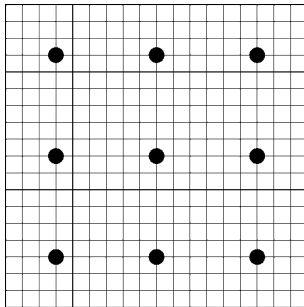


Диаграмма 14-1

Перед нами доска с 9 форовыми камнями, выставленными в звездные пункты. Сейчас ход белых. У черных пока что нет ни од-

ного очка территории, но у них подавляющее влияние на всей доске. Кроме того, все *сигё* будут идти на черных, что позволяет им резать белые камни, а самим не особо беспокоиться о разрезаниях.

Позиция, когда у игрока 9 камней форе, является примером идеального *мойо*, построенного по принципам *санрэнсэя*. Считается, что белым невозможно выиграть на такой доске при игре с равным по силе соперником.

Чем больше форовых камней имеет игрок в запасе, тем более спокойной и взвешенной должна быть его игра. А противник, играющий белыми, наоборот, должен искать любую возможность обострить игру, чтобы завязать сложную борьбу с неясным исходом.

Стратегема для белых гласит: «Побеждай не числом, а умением».

Стратегема для черных: «Спокойно жди, пока противник утомится. Силы, связывающие его, проистекают не из открытого противостояния».

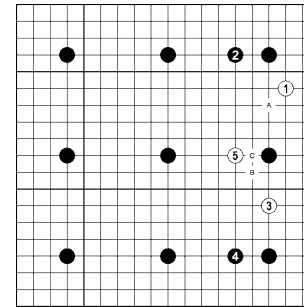


Диаграмма 14-2

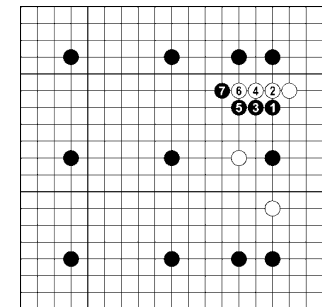


Диаграмма 14-3

Вот пример классического начала форовой партии (диаграмма 14-2). Ходы черных 2 и 4 очень хороши. Не стоит бояться белого хода 5, так как это всего лишь попытка связать свои силы, разделенные черным камнем. По сути, белые трактуют черный камень как слабый, предлагая черным согласиться с этим. Но это не так. У черного камня есть по крайней мере три пути развития: ходы в пункты *a*, *b* и *c*, которые, ко всему прочему, раз-

деляют белые силы на части. Из этих трех ходов самым сильным является ход в пункт *а*, который носит название *катацуки*, или в переводе с японского *удар в плечо*. Это жесткий атакующий ход, позволяющий выйти в центр, как бы оперевшись на плечи соперника.

Вариант до седьмого хода на *диаграмме 14-3* однозначный, если, конечно, белые не струсят и не отступят на вторую линию (у них есть возможность соединить свои камни понизу). Как видим, белая четверка чувствует себя совсем неуютно, а черные с умом используют свои форовые камни.

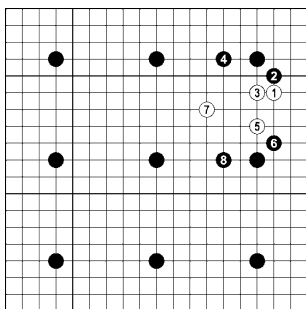


Диаграмма 14-4

А вот пример другой стратегии (*диаграмма 14-4*), которую мы встречали, изучая стиль *санрэнсэй*. Здесь есть разные варианты игры за обе стороны, но базовый принцип один: гнать белые камни по «коридору» из черных камней, наращивая свои зоны с одной и другой стороны.

Если хочешь схватить, прежде дай отойти.

Теснимый противник будет еще сражаться.

Противник, имеющий пути для бегства, сражаться не будет.

Нужно преследовать его, не давая ему передышки,

Но и не тесня его чрезмерно.

Когда силы противника иссякнут,

Его воля сражаться исчезнет.

Когда же вражеская армия рассеется,

Ее можно пленить, даже не замочив в крови оружие.

«Тридцать шесть стратегем»

Сбитого неприятеля гони плетью, но при жестокой погоне нimalo не давать времени ему оправляться и паки выстроиться, тогда был бы опять равной бой.

А. В. Суворов

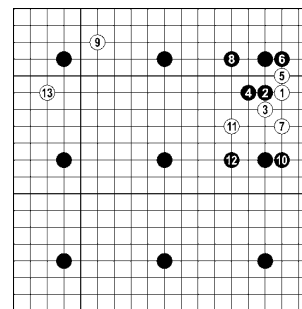


Диаграмма 14-5

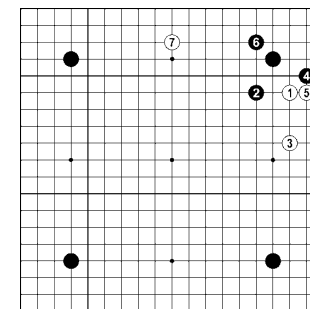


Диаграмма 14-6

А вот пример одной из самых жестких стратегий черных при игре на форе (*диаграмма 14-5*). Обратите внимание: уже на тринадцатом ходу черные получили не менее 15 очков в верхнем правом углу, а также сильно укрепили правую сторону. Белые могут пока что рассчитывать не более чем на 4—5 очков. Очевидно, что, если игра будет продолжаться в таком духе, у белых нет шансов на победу.

Уменьшение форы требует от игрока черными все большего включения в борьбу и активное противостояние. Посмотрим пример форовой партии на четырех камнях из китайского сборника «Преимущество в четыре камня», составленного в XVIII веке (*диаграмма 14-6*). Ход черных 2 — пример гибкой и агрессивной игры. Спокойный ответ белых ходом 3, а затем и укрепление ходом 5 говорит о высоком уровне мастерства. Ход 5 помогает белым стабилизировать свою группу и занять стратегическую точку ходом 7. С другой стороны, черные всего за три хода забирают верхний правый угол и получают выход в центр. Теперь черным предстоит выбрать правильное направление атаки одинокого белого камня на верхней стороне.

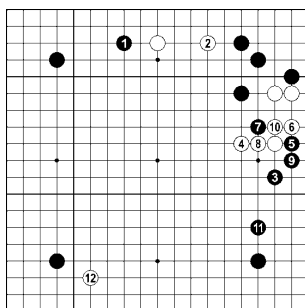


Диаграмма 14-7

Насколько жестко играют черные, тесня белые силы по всем направлениям (диаграмма 14-7)! При этом игрок черными камнями старается сохранять *сэнтэ*, молниеносно формируя зону на верхней и правой стороне.

Ход 4 белых очень хитрый (диаграмма 14-8). Его идея — не укреплять силы черных. Обмен ходами 5 и 6 в современной трактовке этого *дзёсэки* считается для черных невыгодным, так как укрепляет белых, его просто не нужно делать.

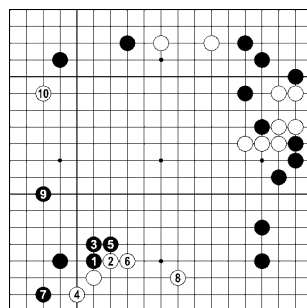


Диаграмма 14-8

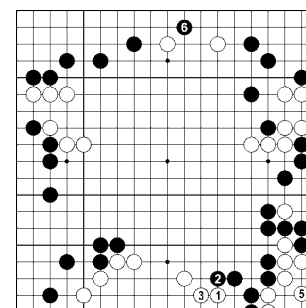


Диаграмма 14-11

Ход белых 1 угрожает соединением белых групп понизу (диаграмма 14-11). Черные изолируют белую группу в углу, а затем атакуют самую слабую группу белых на верхней стороне, выбивая из-под нее базу.

Подведем итоги борьбы. У черных в верхнем правом и левом углах в сумме около 35 очков территории. На левой стороне у черных, по скромным оценкам, около 20 очков территории. На правой стороне — около 10 очков. Итого черные уже собрали 65 очков территории. У белых на верхней стороне территории нет вообще, а только слабая группа. На правой стороне у белых 7 очков в углу и одноглазая группа. На левой стороне у белых также одноглазая группа с 3 очками территории, а на нижней стороне — около 15 очков территории. Итого у белых около 25 очков территории. Как видим, стратегия черных пока что вполне успешна, белым будет сложно выиграть эту партию.

Главное, о чем стоит помнить, играя на форе: сила черных камней велика, а белым очень тяжело сражаться среди форовых камней противника. Поэтому игрок черными камнями должен стараться использовать по максимуму потенциал форовых камней, с удовольствием атакуя белых и получая при атаке территорию.

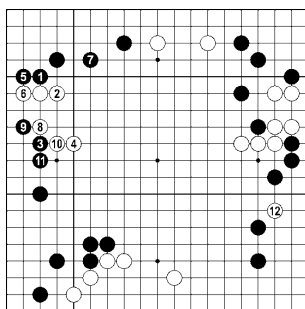


Диаграмма 14-9

Черные ходом 3 выбивают базу у белых (диаграмма 14-9), а ходом 7 оформляют заготовку на верхней стороне. Теперь белые должны вторгаться в зоны черных, что они и делают ходом 12.

Белые жертвуют камень, строя живую группу в нижнем правом углу (диаграмма 14-10). Черные же получают влияние, обращенное в центр.

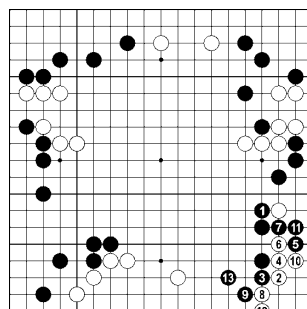
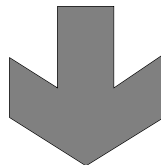


Диаграмма 14-10



Глава 15

ГО В УПРАВЛЕНИИ И ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВЕ

Го — это безупречное умственное упражнение. Эта игра не дает разуму вырождаться.

Кагэяма Тосиро. Лекции по основам Го

Обычно человек использует всего около 10—15 процентов своих мыслительных возможностей. Этого достаточно, чтобы решать простые задачи, используя прямые линейные стратегии.

Однако есть сферы жизни, в которых этих 10—15 процентов явно недостаточно.

К таким сферам относятся государственное строительство, стратегическое планирование, управление, предпринимательство и другие.

Объем проблем, стоящий перед человеком в этих сферах, значительно превышает объем сознания, способный работать над решением проблемного поля.

Игра Го позволяет:

- во-первых, увеличить объем сознания человека. Это достигается путем включения в работу дополнительных резервов мозга и совершенствования интеллектуальных способностей;
- во-вторых, создать систему принятия, обработки информации, превращая сознание человека из «сарая» в «склад» (логистика мышления);

- в-третьих, перешагнуть за границы имеющихся возможностей мышления, используя специальные модели и методики, называемые «смыслы Го».

Процесс обучения смыслом Го происходит косвенно, через игру Го. Расширение сознания также происходит косвенно, в процессе изучения игры Го.

Благодаря этому мы можем подойти к решению сложных задач с нетривиальных позиций. Такой методологический подход необходим для сверхмасштабных или сверхсложных задач, так как он учитывает разнообразные стратегии принятия решений.

Го позитивно влияет на человеческий разум, позволяя человеку расслабить его (вдох), затем напрячь, но уже в новом, правильном направлении (выдох). Парус, лежащий на палубе, не расслаблен, так как он скован собственным объемом и весом. Парус на мачте, натянутый ветром, расслаблен, так как ничто не препятствует ему принимать любые формы, необходимые для выполнения его функций как паруса.

Го увеличивает объем сознания человека, расширяя мыслительные и аналитические способности, давая новые механизмы анализа и принятия решений.

Го — один из способов увеличить объем сознания, делая этот объем не просто большим, но и более вместительным (переход от «сарая» к «складу»).

Го позволяет человеку «прыгать» с меньшего объема сознания на проблемное поле, совершая дискретный анализ части проблем, а затем внутри своего сознания синтезируя полученные отклики для создания образа проблемы и ее решения. Затем это решение проецируется на проблемное поле (zoom-эффект, или сочетание анализа на локальном и глобальном уровне). Все это позволяет решить большой объем проблем малым объемом возможностей.

Го систематизирует процесс накопления, обработки информации в своих моделях, систематизирует получение результата от обработки информации.

Го сокращает энергозатраты на поиск и принятие решения, развивая новый тип мышления — мышление Го. Процесс форми-

рования мышления Го идет косвенно, через обучение игре Го.

Го — это технология, позволяющая человеку выйти за пределы его нынешних интеллектуальных, мыслительных, ментальных способностей.

Мастер Го может работать с любыми проблемами. Го учит решать сверхмасштабные задачи.

Особенности мышления Го:

- Связность.
- Отказ от прямых шагов, переход на косвенные действия и косвенные результаты при достижении непосредственных целей.
- Многомерная система координат (матрица) принятия решений.
- Дискретно-непрерывный характер анализа (модель «скачка»).
- Оздоровляющее воздействие на организм (модель «вдох-пауза-выдох»).
- Новые формы накопления и обработки информации и порождения результата.

Японское деловое мышление и стратегия основаны не на «шахматном времени», скорее на «времени Го» — долгосрочном подходе к разделению рынка. Я считаю, что для бизнесмена Го является лучшей игрой на стратегическое мышление.

Ясуоки Миура. «Го и восточная бизнес-стратегия»

ФОРМА, СВЯЗЬ, БАЗА

Представьте себе ситуацию. Бизнес не ладится. Поставщики срывают поставки, маркетинговый отдел занимается чем угодно, но только не исследованием рынка, сотрудники вообще не понимают, что они делают на работе, в бухгалтерии проблемы. И все это требует внимания, и немедленно. Не слишком ли? В игре такая проблема постоянно встает перед игроками, не уделившими внимание построению живых групп. Смотришь на доску, и что

там видишь? Камней вроде много, даже слишком и каждый просит себе поддержки, те, что справа, вообще на последнем издыхании — надо искать тэсудзи, те, что внизу, вытянулись колбасой в центр в поисках глаза, но там, кроме камней противника, вставших в плотные ряды, ничего хорошего нет, а на левую сторону вообще лучше не смотреть...

В чем же ошибка? Игрок не обеспечил необходимые связи между своими построениями, лишил их базы, не придал им необходимую для жизни форму.

Итак, **связи между группами** — обеспечение взаимодействия камней на доске — наиважнейшая задача. Какой смысл просто их расставлять куда попало? Каждый ход должен нести двойную задачу: доказывать свою правоту (то есть нести в себе положительный смысл — либо поддержка, либо обеспечение связи, либо атака) и обесценивать ходы противника. Если вы не выстроите связи между своими бизнес-единицами, то грош вам цена как менеджеру, все рано или поздно развалится. Отсутствие взаимодействия, обратной связи сокрушает самое успешное предприятие, разъедает все как ржавчина, несет лишь запустение и разруху.

Далее, **база** — камни должны иметь опору в виде территории или в себе самих (крепость с глазами), или же на какой-то стороне (в углу). База — это необходимые ресурсы, которые питают вашу группу и дают вам возможность заняться более важными делами. Да, базу надо формировать, защищать, но обычно однажды сформированная база вкупе с эффективной формой камней обеспечивает вашей группе долгую и спокойную жизнь, а часто дает возможность для динамичного развития. Отсутствие же такой подпитки заставляет вас постоянно обращать внимание на слабую и беспомощную кучку камней, задыхающуюся из-за отсутствия необходимого пространства. Бизнес без твердой основы, рассчитанный на ошибки конкурента, редко бывает успешным.

И третье: **форма** — хорошая форма вашей группы обеспечивает ей легкую жизнь, широкие возможности для развития и очевидные пути обороны. Обычно хорошая форма имеет глазное пространство и радует взгляд гармоничным построением. Согла-

ситесь, структура вашей бизнес-единицы должна быть именно гармоничной, живой и устойчивой. Можно даже играть от формы, то есть строить хорошие сильные группы, и не опасаться за победу. Если же ваша группа плоха: вытянута в линию, состоит из груды камней, не имеющих глаз, сжата или слишком разрежена, то ждите сюрпризов от соперника. Такие группы будут трепать вам нервы постоянно и, скорее всего, лишат вас победы.

Если вам удалось подключить в работу все три составляющие: базу, форму и связь между группами, то ваши камни начинают взаимодействовать друг с другом, будто подключенные к одному источнику энергии, оказывая неимоверное давление на конкурента, такой бизнес развивается сам, ему необходимо только задавать направления, которые в определенной ситуации часто становятся очевидными.

В Го, как и в жизни, все имеет свою цену и каждый свой ход нужно доказывать, иначе вы проиграете. Если вы не докажете инвестору правильность предпринимаемых шагов, то вряд ли ваш бизнес будет развиваться. Играя в Го, нельзя автоматически стать успешным в бизнесе, просто перекадывая на доску свои проблемы, потому что только Мастер может разложить их правильно, но, используя принципы, заложенные в стратегию игры, используя модель поведения, которую она предлагает, можно добиться невероятных результатов. Необходимо вырабатывать у себя привычку думать и искать мастерские ходы в любой ситуации, смотреть не на проблемы (выставленные камни), а на те пути их решения, которые проблемы намечают (пустоту, оформленную камнями). Важно понимать, что проблемы формируют пути решения, но искать их надо рядом, а именно — в зоне решений, где есть место для сильного хода. Истинный игрок просчитывает варианты, не полагаясь на «авось». Тот, кто хоть однажды столкнулся с игрой, навсегда усвоит правило структурировать задачи и выбирать наиболее сильный ход в каждой ситуации (а каждый ход меняет расклад сил). Привычным становится постоянный анализ, поиск больших пунктов, поиск срочных ходов, расстановка иерархии принимаемых решений. Однако никогда не станут привычными удивление и радость от того, как много игра Го открывает в окружающем нас с вами мире.

...Целью игры является захват как можно большей территории (по-японски «дзи»). И соответственно целью бизнеса должно быть обеспечение себе как можно большей доли на рынке, вместо того чтобы пытаться полностью устранить своего соперника или конкуренцию.

...Краткосрочная прибыль, полученная благодаря захвату нескольких камней противника, может оказаться тактически важной, но способна привести к стратегическому проигрышу партии.

Ясуюки Миура. «Го и восточная бизнес-стратегия»

Го способно научить тому, как:

- использовать ограниченные ресурсы и время для получения наибольшей прибыли;
- выстраивать оптимальное взаимодействие собственных подразделений;
- определять приоритетные направления развития;
- учитывать разнообразные конкурентные интересы;
- входить на рынок с уже установившейся конкуренцией;
- противодействовать вторжению на собственный рынок;
- создавать стратегический план игры на быстро меняющемся рынке;
- сочетать глобальный подход с локальным.

СТРАТЕГИЯ УПРАВЛЕНИЯ

Стратегия обладает набором качеств, не свойственных ни стилю руководства (тактика), ни стилю бухгалтерии. И мы можем определить стратегию, исходя из противного — по крайней мере, это будет интересное определение. Неважно, насколько оно будет исчерпывающим — интересное определение практически гораздо важнее, ведь творческий подход к этой теме просто необходим: засушить понятие стратегии — это убить его.

В бизнес-менеджменте — так же, как на войне. У тех, кто принимает решения, существуют две исходные возможности.

Первая — это эксперимент. (Понятно, что экспериментатор — опытный и ответственный человек.) Вторая вещь — это бухгалтерия, которая говорит: не рискуйте.

Жизнь в атмосфере экспериментов — жизнь в среде стрессов. И это здоровая, бодрящая атмосфера и для военных, и для руководителей предприятия, которое действует в среде реального конкурентного рынка. Бухгалтерия теоретически способна была бы руководить предприятием в тепличных условиях, в мире ровного поступательного движения и развития, в мире, где нет конкурентов и нет никаких капризов общественной погоды. Такого мира не бывает. А если даже вдруг обнаружится подобный оазис, расслабляться крайне опасно: в любой следующий момент вы можете оказаться безоружными перед изменившимися обстоятельствами.

Определим «бухгалтерию» как систему принятия решений, основанную на жесткой бюрократической системе правил и на статистике — прошлом опыте существования в данной среде. Опыт опыту рознь. Интерпретация фактов — это акценты и связи. Она позволяет вытащить то, что вы сознательно или подсознательно хотите видеть на первом плане и, наоборот, не замечать то, что противоречит вашей установке.

В жизни каждого предприятия есть своя рутина. И это приличный объем работы. Бухгалтерия прекрасно с этим справляется. Но у того, кто погружен в эту деятельность, «глаза замылены». Пусть так. Это неизбежные издержки такого производства.

Но к поиску новых решений, к прокладке курса по бурному океану рынка не должен быть допущен человек, специализирующийся на рутинной работе. Кок на корабле должен оставаться коком, а капитан — капитаном. В отличие от стратега — чисто творческой сущности, которая не должна быть связана по рукам и ногам текущими рутинными проблемами.

Наверное, есть гении, которые могут все. Но не следует этого требовать от стратегических сотрудников предприятия — надо предоставить им тот режим благоприятствования, в котором они профессионально (и индивидуально) нуждаются.

Допустить определение стратегии как просто руководства вообще — ошибочно, если не сказать опасно: принизить содер-

жание этого понятия, отказываясь от осмысления стратегических принципов.

Как все-таки определить понятие стратегии? Непросто. Но можно. Посмотрим, чем занимается стратег и скажем: это и есть стратегия. Такой способ совершенно правомерен для определения направлений в искусстве.

Стратег — это сочетание определенных человеческих качеств. Определенный талант. Много ли может быть в мире людей такой специальности (и способности), как кризисный менеджер? Нет. Успешно вытаскивать увязшую в неприятностях (как правило, в запущенной форме) компанию — удел гения, а не следствие применения каких-то тайных знаний. Таких много быть не может. Подобным же образом следует относиться и к тому, что представляет собой стратег (если он стоит того, чтобы так называться).

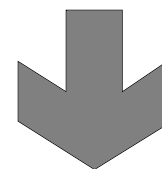
Стратегия — это определенный выбор, который ответствен но принимается, к примеру, топ-менеджерами, причем возможно, что вопреки большому риску данной операции и малой вероятности удачи все равно такое решение должно быть принято. Потому что прибыль в случае удачного исхода этого дела окупит тот риск, который существует и против которого возражает бухгалтерия.

В отличие от кризисного менеджера, полномочия которого не ограничены, обычный стратег — топ-менеджер компании — чаще всего лишь предлагает свое решение, которое утверждает (или не утверждает) совет директоров. Однако ответственность (в бюрократическом смысле этого слова) и стратегия — вещи из разных пространств. Хотя они, конечно, пересекаются.

Итак, что же такое стратегия как деятельность? Конечно, это эксперимент. В принятии решений важна интуиция, которая экспериментирует с обстоятельствами: внутренними обстоятельствами предприятия, внешними обстоятельствами рынка.

Таким образом, постоянно ведется эксперимент, поиск новых решений, и этот эксперимент бывает иногда удачным, иногда неудачным, но в конечном счете ряд экспериментов на круг должен быть удачным — или игра не стоит свеч.

Попробуем подойти через эту тему к определению страте-



Глава 16

КАК ЗАНИМАТЬСЯ ГО

ИГОРЬ ГРИШИН: МОЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ ГО

В моей программе Го — достижение сути и формы в стремлении к мастерству Го. Занимаясь со мной по моей системе, упорный ученик может достичь силы первого *кю* — первого *дана* за один календарный год. Метод прост, не требует заучивания книг и сложных расчетов. Мы пытаемся добиться именно систематического обучения, строя не менее пяти взаимосвязанных между собой элементов. Такой системный подход — ключ к изучению Го. Обычно я меняю пятерки элементов, применяя их к индивидуальным особенностям человека. Затем мы вместе пытаемся добиться взаимодействия в такой пятерке.

Я не считаю, что достижение тем или иным человеком определенного спортивного рейтинга может быть реальной целью практики Го. За рейтингом надо идти либо в детстве, либо если ты действительно решил потратить на Го большие личные ресурсы. Все остальные случаи достижения рейтинга могут не принести удовлетворения. Но прийти в Го, тратить время, но так и не понять, зачем ты занимался этим, разве не действительно странный итог?

Я попробую убедить вас в том, что следовать по направлению к такому итогу необязательно.

Го — это специальный инструмент, который предназначен для обработки некоторого содержащегося в нас вещества под мастерство. Прийти в Го и не получить мастерства? Это сравнимо с ситуацией, в которой человек, пришедший в дорогой обув-

гии, сути стратегии. Стратегия гораздо ближе к интуиции и риску как к выработке решений, которые только учитывают бухгалтерию — то есть формальные правила и формальную статистику. Просто учитывают и не более того. Поэтому нельзя в определение стратегии включать набор каких-то формальных принципов. Они являются лишь вспомогательными при выработке стратегических решений. И очень интересно подойти к определению стратегии с таких позиций — не пытаться определить сразу и просто, что такое стратегия. Если определить сразу и просто — получается нелепость. Во всяком случае — что-то неинтересное. Лучше всего относиться к стратегии как к искусству, которое не предполагает простого определения и простых решений.

Итак, стратегия, как и любое искусство, определяется только через человека. Стратег — это человек, который, благодаря своим знаниям и психологическим качествам, в состоянии обеспечить нормальную успешную работу вверенного ему предприятия или структуры сегодня и завтра, несмотря на неблагоприятные условия. А стратегия — это то, чем он занимается...

В Го нет места демократии. Напротив, эта игра представляет собой откровенную духовную борьбу, и потому она столь обворожительна.

Мэйдзин Отакэ Хидэо

ной магазин, купил коробку из-под чьей-то обуви. Мастерство — нечто большее, чем рейтинг.

На Востоке говорят — занимайтесь только у хорошего учителя.

Хороший учитель постоянно пытается понять, для чего ученику предмет, который он изучает. Хороший учитель — это обязательно самый сильный человек в мире. Сила завораживает нас, глаза, мешает видеть. Так происходит везде. Сила — остра. Ее искушение бесконечно. Мастерство — как плато в горной стране силы. Это плато, на котором ты можешь жить, принимать гостей. Ты можешь совершать походы вниз и вверх. В сторону большей или меньшей силы. Свои экспедиции ты выбираешь сам, тщательно готовясь к ним. Ты можешь всегда вернуться к своему плато, ты — не обреченный скиталец, в безысходстве отчаяния пытающийся покорить очередной перевал. Мастерство соединяет нас с людьми, сила — с духом борьбы.

Я советую заниматься два-три раза в неделю по два часа. Правильно будет договориться сначала на пробный курс (например, пять занятий), а затем сразу на год. Не стоит отпускать себе меньший срок. Это может сказаться негативно на нервной системе и все равно не принесет ускорения.

Занимаясь с учителем, надо доверять принятой им системе. Ведь этот человек уже взял на себя ответственность за твой успех. Теперь нет нужды тратить силы на сомнения и сравнения. Все свободные ресурсы — на систему.

Хорошо, если умеешь практиковать такие стратегические принципы, как: «десять лет не выходи за порог школы», «не тяни ростки». Обучение — это не что иное, как передача *ци* недостающей именно сейчас длины волны. Заниматься надо всегда только на самом решающем участке. Решающем участке для вашего продвижения.

Для самого человека этот участок постоянно скрыт, он ускользает, прячется за другое. Обучение — это военный союз ученика и учителя, направленный на победу в игре, девиз которой — обучение и способность обучать.

Игра Го учит одному, но Го может учить и другому.

Существует Го без игры Го.

Существует соревновательная игра Го и несоревновательная игра Го (пример: заварка чая, чтобы выпить чай, и заварка чая, как *чадао*). Несоревновательное Го может быть разное, с разными целями.

Ближе к Пути Го — игра Го для получения состояния Го.

Дух Го можно найти на Пути Го.

Путь Го не лежит только в сфере игры Го или только в сфере несоревновательного Го, Путь Го имеет собственное направление, свое течение, управляется духом Го через носителей этого духа, через носителей идеи Го.

Идея Го — изначально очень мощная идея. Любой начинающий сразу может почувствовать, что он прикоснулся к очень высокому уровню знания. Потом может наступить время, когда он занимается игрой Го, но перестает ощущать это прикосновение.

Несколько советов, как заниматься Го

- Неторопливо начать с обзора истории Го. Просто для себя.
- Найти клуб, поговорить об условиях, подъехать и присмотреться к тому, что там происходит. Это требует времени. Но эти затраты времени окупятся.
- Сначала больше смотреть. Можно пока не заикливаться на самой Игре.
- Если душа все-таки лежит — найти и купить комплект для игры Го. Комплект должен включать доску, камни и чаши. Иначе это не комплект.
- Теперь можно пить хороший чай и мягко ставить камни на доску. Вы уже в искусстве!
- Найти среду, в которой ваше искусство начнет развиваться.
- Хорошо бы обзавестись несколькими книгами. Книгами мастеров.
- Без системы ваш путь постижения будет извилист. Попробуйте ее найти. С кем вы будете заниматься? С учителем, с друзьями, по Интернету?
- Начните тонкую пропаганду игры в своем окружении. Творить легче в благожелательном пространстве.
- Разрешите себе съездить на какой-нибудь далекий турнир. Обратите внимание: вы больше не турист. Вы — член древнего ордена. Ордена игры Го.

Время, наравне с пустотой, пожалуй, самый ценный ресурс во Вселенной. Мы не можем повернуть время вспять, поэтому так важно проживать каждую минуту со смыслом и содержанием.

Игра Го — одна из немногих игр, которая требует потратить на себя очень много времени. Это касается не только обучения. В Средние века в Японии партия в Го игралась на протяжении нескольких дней с перерывами. Время на обдумывание ходов каждым игроком могло превышать 15 часов. В XX веке был принят стандарт 9 часов 50 минут каждому игроку на одну партию. Хотя были случаи, когда регламент времени составлял и 12 часов, и 15 часов каждому игроку.

В наши дни жизнь ускоряется, сокращаются и традиционные регламенты времени партий Го. Сейчас нередко играют с контролем времени по 3 часа или даже по 1,5 часа каждому. Однако Мастера жалуются, что этого времени им не хватает для глубокого созерцания игры.

Возникает вопрос: почему же в древние времена, когда люди умели ценить время, для игры в Го выделяли несколько дней? При этом речь идет не о простых людях, а о правителях и крупных сановниках. Очевидно, что у них было много важных дел, требующих постоянного контроля и вмешательства. Скорее всего, такая «расточительность» объяснялась тем, что сановник имел возможность потратить столь ценное для него время на то, чтобы играть в Го. Это было как бы показателем богатства человека. У него нет времени, но он отодвигает важные дела и играет в Го. Да, такой человек действительно богат. Не каждый может позволить себе уделять столько времени саморазвитию.

Несколько рекомендаций по освоению искусства Го:

- Решайте Го-задачи, это очень увлекательное занятие.
- Не следует сразу начинать изучение дзёсэки, в первую очередь развивайте внимание и память.
- Прежде чем вы начнете играть более серьезно, изучите этикет игры Го.
- Найдите время, чтобы посетить Го-клуб. Если вы живете в Москве, то это может быть, например, клуб «Восхождение».

Как учиться играть в Го?

На изучение правил требуется время, нужно сыграть пятьдесят — сто партий, чтобы научиться соединять и спасать свои камни и захватывать чужие. Как говорят в Японии, «сыграй сто партий, и ты уже двадцатый кю». Пробуйте собственные идеи, не закликиваясь на чужих. Изучая Го, приготовьтесь впитывать огромное количество идей. Изучение Го занимает не один год. К усердию нужно приложить желание усилить свою игру. Те же, кто забывает слово «усилие», сворачивают на обочину независимо от степени одаренности.

В. А. Асташкин, Г. И. Нилов. «Школа Го»

В группе Усёды было принято присуждать три очка за победу, два — за ничью и одно — за поражение, при условии, что каждый раз у вас другой партнер. Нам предстояло попытаться сыграть столько быстрых партий, сколько сможем. Это было действенной стратегией повышения мастерства в Го. При изучении Го, особенно на начальной стадии, самое лучшее — это играть как можно больше партий. Эту стратегию предлагает пословица «Казу о конасэ», которая означает, что, когда вы всерьез принялись за изучение Го, лучше всего играть как можно больше партий. Тратить много времени на обдумывание каждого хода при этом не рекомендуется. Конфуций говорил: «Подумай дважды — и хватит». Поскольку ваше мастерство и так ограничено, лучше всего учиться, совершая ошибки в реальной игре. Вот когда вы накопите достаточно опыта и знаний, тогда важно потратить время на обдумывание.

...Не рекомендую учиться играть самостоятельно. Испортите себе чувство формы, потом будете долго и нудно переучиваться. Это все равно что научиться писать с ошибками — переучиться практически невозможно. Во всяком случае, на это уходит существенно больше времени, чем на первоначальное обучение. Если хотите научиться, то играть надо с тем, кто сильнее (5—9 камней форы), и он должен осознанно играть так, чтобы вы научились, то есть с ним должна быть договоренность об обучении. Плюс обязательные комментарии сыгранных партий.

Обучение с учителем дает неимоверно много плюсов. Но не у всех есть такие возможности. И вот в таком случае, конечно, нужно очень бережно подойти к процессу самообучения. О себе надо заботиться. Поэтому всегда полезно:

- ◆ читать книжки по теории;
- ◆ смотреть большое количество партий профессионалов;
- ◆ лучше не смотреть много партий сильных любителей;
- ◆ в зависимости от уровня смотреть партии любителей своего уровня;
- ◆ умеренно играть в Интернете.

Основная идея — идея формы. В Го важен визуальный анализ, а не чистый расчет. Основа стиля в Го — красота форм и эстетика построений.

Го подобно боевым искусствам или каллиграфии. Го учит быть внимательным к противнику. Задача — понять идею хода твоего оппонента. Когда ты видишь его замысел, игра приобретает глубину и объем. Нет смысла просчитывать варианты, если неизвестен замысел противника. Когда он известен, сразу становится ясно, какие варианты рассчитывать. Чтобы понять его замысел, думай, как ты ответил бы на свой собственный ход и как после этого ответа действовать дальше. Для начала этих двух шагов более чем достаточно. Поняв идею каждого хода, ты сможешь полностью запоминать сыгранные партии, не прилагая к этому никаких усилий. Более того, изменится подход к жизни, ты начнешь понимать, что от тебя хотят люди и как им на это отвечать. Го учит жить.

По материалам форума по игре Го

КАК САМОСТОЯТЕЛЬНО ИЗГОТОВИТЬ ДОСКУ ДЛЯ ГО

Мы не приводим подробных технологических инструкций, так как самостоятельное изготовление комплекта для Го — творческий процесс. Однако хотелось бы обратить внимание:

- ◆ На идею линии (это первая идея Го);
- ◆ На идею точки (это вторая идея Го);
- ◆ На сочетание этих идей и соответственно размеров линии и хоси.
- ◆ Размер вторичен, хотя и очень важен. Доска без идеи — гораздо хуже, чем доска без размеров.

КЛАССИЧЕСКИЕ РАЗМЕРЫ ДОСКИ ДЛЯ ГО

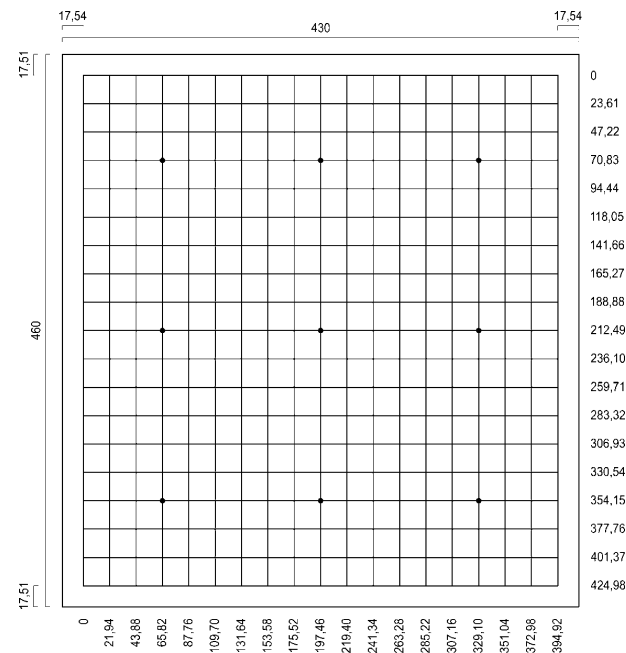


Рисунок 16-1

Диаметр точек звездных пунктов (хоси) на доске: 3—4 мм.

Толщина линий: 0,7—1,0 мм.

- Комплект Го появляется от избытка людей и для людей, которых много вокруг тебя.
- Он приходит сам,
- Его приводит тебе Го,
- Если ты общаешься с Го,
- Слышишь его шепот,
- Передаешь его шепот другим...

КЛАССИЧЕСКИЕ РАЗМЕРЫ КАМНЕЙ ДЛЯ ГО

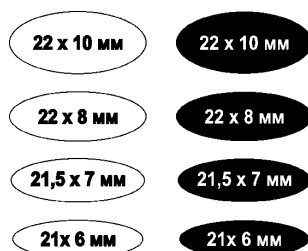


Рисунок 16-2 (вид сбоку)

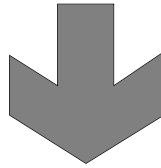
Черные камни иногда делают чуть-чуть больше по диаметру, чем белые, для компенсации зрительного эффекта: темные объекты кажутся мельче.

Все камни созданы равными и наделены своим творцом определенными неотчуждаемыми правами, включая жизнь (ики), свободу (мэ) и захват территории (дзи), при условии, что они работают вместе в гармоничном сотрудничестве с равными себе братьями. Все камни для Го, числом 361, одинаковы по размеру и форме, хотя и различаются по цвету. Функционально каждый камень для Го способен работать, проявлять себя и служить с одинаковой силой. Духовно они все живут, умирают и имеют одинаковую ценность.

Несмотря на то что камни для Го схожи по форме, все же они немного отличаются размерами. Почему? Камни черного цвета выглядят меньше, чем белые камни, если их размеры идентичны. И мы не должны винить цвет, а лишь наше ненадежное человеческое цветовосприятие. Чтобы черные и белые камни выглядели одинаковыми по размеру, необходимо увеличить черные камни на 0,3 мм.

Но, несмотря на неуловимые различия в размерах и материале, камни и выглядят, и действуют одинаково. Среди них нет таких, которые ходят необычным способом, равно как и нет суперкаменей, которые могут занять более одного пункта. С другой стороны, нет и несовершенных камней, которые могут занять только половину пункта. Каждый камень в состоянии занять весь пункт.

Ясуюки Миура. «Го и восточная бизнес-стратегия»



Глава 17

ГО И КОМПЬЮТЕР

- ♦ Го-вьюеры и Го-редакторы
- ♦ Компьютерные задачки по Го
- ♦ Базы данных
- ♦ Играющие программы
- ♦ Программы для карманных компьютеров
- ♦ Игровые серверы
- ♦ Сайты, посвященные игре Го

Го настолько человеческая игра, что в обозримом будущем компьютер вряд ли может быть серьезным соперником человека в этой области. Попытка найти алгоритм решения игры, выражающая дерево вариантов, не может привести к успеху: число возможных вариантов в Го превышает количество атомов во Вселенной. Если пытаться играть в Го по подобному алгоритму, шахматному компьютерному чемпиону — программе Deep Blue — потребовалось бы 170 лет на расчет одного хода. Человек же, играя в Го, пользуется воображением и интуицией, мыслит образно и глубоко, чего не удастся добиться от электронно-вычислительной машины. Поистине создание программы, способной играть в Го на равных с человеком, будет означать зарождение искусственного интеллекта.

Попытки играть с компьютером в Го начались еще в 1964 году и продолжаются по сей день. На сегодняшний день лучшие программы играют на уровне любителя 8—10 кю — то есть начинающего, который несколько месяцев старательно занимался Го. За создание Го-программы, способной победить профессионального игрока, Фонд Инга (организация, основанная Инг Чань

Ки, тайваньским магнатом и меценатом Го) обещает награду более 1,5 миллиона долларов. Претендентов на соискание премии пока что не наблюдается. Однако различные отдельные алгоритмы, разрабатываемые в Го-программах, могут применяться и в иных областях компьютерной реальности — например, в построении нейронных сетей, распознавании образов, генетическом программировании, конструировании обучаемой машины и в создании искусственного интеллекта.

В то же время такие программы могут оказать большую помощь начинающему игроку, выявляя типичные начальные ошибки и способствуя более глубокому пониманию этой игры. Но играющие программы — это не самое главное, чем может быть полезен компьютер при изучении искусства игры Го.

Компьютер предоставляет нам удобное средство для записи и анализа партий, комментирования игры и разбора возможных вариантов, решения задач и оттачивания мастерства, а благодаря Интернету мы можем играть в Го с ценителями и мастерами этой игры во всем мире, учиться, общаться и приобретать друзей.

Что же нужно для того, чтобы полноценно использовать компьютер для изучения культуры и искусства Го — посещать Го-сайты, просматривать партии, играть с друзьями на Го-серверах и в локальной сети, играть с установленными на компьютере программами, анализировать стратегию и тактику действий, — одним словом, учиться искусству Го?

Начнем это описание с программ, предназначенных для просмотра и редактирования записанных партий Го¹.

Дать компьютеру возможность играть в Го по его собственному усмотрению вместо человека — это лишь пустые мечты. То, что компьютер может сейчас сделать в области игры Го, заключается в воспроизведении записи состоявшейся партии или в разрешении некоторых задач. Нет таких трудных задач, превышающих

¹ Все описанные программы и другие компьютерные пособия по Го собраны на компакт-диске, выпущенном «Русской студией Го». Этот сборник можно заказать в магазине портала <http://weiqi.ru>.

способности человека, которые могли бы быть решены только при помощи компьютеров. Короче говоря, можно сказать, что этот чудовищный механизм современности оказывается почти беспомощным в отношении игры Го.

«Го — самая захватывающая в мире игра». Издание Японской Ассоциации Го (Нихон Ки-ин)

ГО-ВЬЮЕРЫ И ГО-РЕДАКТОРЫ

Наиболее распространенным форматом записи партий, сыгранных в Го, является формат **.sgf** (Smart Go Format)¹. Файлы с расширением **.sgf** — это ASCII-файлы без элементов форматирования, с древовидной структурой. Они занимают совсем немного места (без комментариев — несколько килобайт) и по определению не могут содержать вирусов. Игры, сохраненные в **SGF**-формате, можно пересылать по электронной почте, публиковать и просматривать при помощи текстового редактора или специальной программы — Го-вьюеры.

Вот как выглядит пример начала партии при записи в формате **SGF**: (;SZ[19];B[pe];W[dd];B[do];W[pp];B[pc];W[dq]C[Первые 6 ходов.]

А вот так выглядит то же начало партии в ASCII-формате.

```
.....
.....
..... 5 .....
... 2 ..... + ..... + ...
..... 1 .....
.....
.....
.....
```

¹ Существуют также такие Го-форматы, как MGT, UGF, BDX, NGF, GIB, GOS, GO и другие. Все они понимаются программой MultiGo, часть из них — другими перечисленными Го-вьюерами, часть уже устарела и редко используется.

```
.....
... + ..... + ..... + ...
.....
.....
.....
..... 3 .....
... + ..... + ..... 4 ...
... 6 .....
.....
.....
```

W 0 -- W 6

Так отображались на компьютере партии Го до появления графического интерфейса.

Согласитесь, гораздо удобнее следить за игрой на виртуальном *гобане*. Ведь Го — это образная игра. Поэтому для просмотра таких файлов на компьютере используются Го-вьюеры, или просмотрщики, а для отображения партий и задач на интернет-страницах служат Java- или Flash-апплеты. На языке Java (поскольку эта среда идеально подходит для создания кросс-платформенных приложений) написано значительное количество Го-программ, поэтому каждому, кто намерен серьезно использовать компьютер для изучения искусства Го, рекомендует-ся удостовериться в наличии на компьютере последней версии Java 2 Runtime Environment. Ее можно скачать по адресу: <http://java.sun.com/getjava>. Преимущество программ, написанных на Java, состоит в том, что они могут использоваться на всех платформах — Windows, MacOS, Linux и пр.

MultiGo

<http://www.ruijiang.com/multigo>

Одним из наиболее удобных **SGF**-вьюеров и редакторов для Windows является программа **MultiGo**. Красивый и понятный интерфейс, гибкие настройки отображения, возможности перево-

рота позиций, удобно просматривать записи партий, редактировать и комментировать их и создавать диаграммы. Как и у всех редакторов, кроме проприетарных, поддерживается игра с движком GnuGo. Кроме того, **MultiGo** позволяет сохранять позицию в виде графических файлов (поддерживаются форматы .gif, .jpg и .png) и предлагает удобные опции печати: например, печать всей партии с заданным числом ходов на каждой диаграмме и указанием координат доски, меток и номеров ходов. **MultiGo** невелик по объему, быстр, мы рекомендуем его каждому.

CGoban

http://kgs.kiseido.com/en_US/download.xhtml

Эта программа, название которой читается как «Ци-Го-бан», — не только **SGF**-вьюер, но и клиент для игры в Го на сервере **Kiseido** (он также часто называется **KGS**, сокращение от Kiseido Go Server). Игровые моменты, связанные с этой программой, будут подробно описаны в разделе, посвященном игровым серверам. Что касается создания, просмотра и редактирования **SGF**-файлов, то хотя по сравнению с **MultiGo** Ци-Гобан обладает меньшими возможностями, но некоторые его функции более совершенны: например, графическое отображение дерева вариантов и достаточно корректный подсчет результата партии, в том числе и предполагаемого результата на разных стадиях игры.

Без программы **CGoban** не обойтись, если вы собираетесь играть в Го на сервере <http://kgs.kiseido.com>.

Jago

<http://www.rene-grothmann.de/jago/>

ДжаГо, или JagoCLient, — также не только Го-вьюер, но и клиент для игры на сервере **IGS** (Internet Go Server) и других серверах, поддерживающих аналогичный протокол. Из отличительных особенностей **Jago** стоит отметить возможность игры через два и более компьютера по локальной сети или по модемному соединению — кстати, с возможностью чата. Программа русифицирована и снабжена подробным справочным руководством, также русифицированным, что можно отнести к ее несомненным плюсам. Как локальный просмотрщик записей партий, он сла-

вится очень красивой доской и удобным интерфейсом, позволяет сразу из программы отправлять по электронной почте запись партии в виде ASCII или **SGF**.

Вышеперечисленные программы распространяются свободно. Каждая из них лучше всего отвечает определенным задачам, а потому вполне оправданно иметь на компьютере все три из них.

Можно упомянуть еще несколько подобных программ.

Drago (www.geocities.com/wwwdrago). **SGF**-редактор и задачник с расширенными функциями экспорта позиций и создания диаграмм.

TanGO (<http://www.amourtan.com>). Позволяет играть (причем при определенных настройках даже за файрволлом) на серверах IGS, CTN, LGS, CWS, WING and NNGS. Обеспечивает хорошую связь даже при модемном соединении. При помощи TanGO можно одновременно наблюдать значительное количество партий, причем поддерживается мультимониторный режим.

gGo (<http://ggo.sourceforge.net>). IGS-клиент и полноценный **SGF**-редактор для Linux, Windows и MacOS.

glGo (<http://ggo.sourceforge.net>). IGS-клиент с необычным трехмерным *гобаном*.

Задачи по Го

Одним из путей повышения мастерства игры в Го является решение задач по Го, или Го-проблем. Решение задач по Го — превосходная тренировка разума, значительно повышающая способность правильно оценивать возникающие в игре и жизни ситуации. Решая их понемногу каждый день, мы обнаруживаем, что постепенно обретаем новые силы, становимся уверенней в себе, начинаем ощущать естественное течение камней и событий. Решение Го-задач подобно изучению слов при освоении иностранного языка. Накопив достаточный словарный запас, мы обретаем способность осмысленной и красивой речи, а в случае с Го — способность невербального стратегического мышления.

Как изучать Го-задачи

Как и с любым делом или навыком, ключ изучения Го-задач в том, чтобы решать задачи столько раз, чтобы полностью овладеть ма-

стерством их решения. Как и в любой тренировке, секрет успеха — повторение. Как и в боевых искусствах, вы можете долго бороться с тем или иным элементом задач, делая неверные ходы, пока внезапно не наступает просветление. После изучения задач по Го в течение нескольких месяцев заметно улучшается внимание, память, воля и способность всесторонней оценки ситуации. Наилучшая стратегия — решать задачи, соответствующие вашему уровню. Начинающему надо начинать с легких и простых задач. Ошибочно думать, что чем сложнее задача, тем лучше. Часто попытки выполнения сложных элементов без твердого знания основ Го приводит к неровной и суматошной игре.

Точно так же, как при занятиях боевыми искусствами, вначале с непривычки вы можете почувствовать усталость и истощение. Только в случае игры они не столько физические, сколько умственные. Го можно назвать ментальным боевым искусством, а главное в искусстве — это терпение и труд.

Уделяя задачам по Го десять минут в день (каждый день), через месяц можно достичь заметных результатов. В Школе Го «Восхождение» используется два разных подхода. Первый называется «быстро и много», второй — «медленно, но верно».

Быстро и много

Возьмите задачник по Го или коллекцию Го-задач в электронном виде и начните их решать, не тратя лишнего времени на раздумья. Попробуйте почувствовать вдохновение, пусть оно подсказывает вам верные ходы. Сразу же проверяйте ответ. Решив таким образом все задачи, начните снова. Повторяйте, пока количество неверно решаемых задач не перестанет вас огорчать. Этот подход развивает интуицию и способность восприятия информации.

Медленно, но верно

Сражайтесь с задачей до тех пор, пока вы не будете полностью уверены в ее правильном решении. Не смотрите ответ, пока вы сами не придете к нему. Этот подход развивает твердое и взвешенное понимание основ Го и других закономерностей.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЗАДАЧНИКИ ПО ГО

GoGrinder (<http://gogrinder.sourceforge.net>)

UliGo (<http://www.u-go.net>).

Программы-задачники позволяют создавать новый набор задач, выбирать для решения проблемы, соответствующие вашему уровню игры, отгадывать ход, сделанный в просматриваемой партии мастеров. На дисплее одна за другой появляются задачи, причем порой одни и те же позиции могут отображаться в различных ориентациях и цветах. Причем в ходе одной сессии программа не будет предлагать вам задачи, на которые вы уже ответили правильно. Ведется статистика правильных ответов, и по их соотношению к количеству предложенных задач всегда можно порадоваться повышению уровня собственного мастерства.

В дистрибутив каждой из этих свободно распространяемых программ входят сборники задач в **SGF**-формате, а в сопроводительной документации имеются ссылки на коллекции задач в Интернете. Кроме того, программа **GoGrinder** (или «Го-репетитор») русифицирована. Из сходных программ можно упомянуть еще **DeepThink** (<http://www.runyustudio.com.cn>). Эту программу стоит скачать хотя бы из-за включенных в дистрибутив набора задач и партий Мастеров Го. Она состоит из двух частей: собственно задачника (**DeepThink Training**) и базы данных партий, сыгранных мастерами (**DeepThink Go Helper**). Без регистрации программа позволяет просматривать только 10 задач и рассматривать варианты в базе данных только для первых 15 ходов. В остальном это творение китайских программистов снабжено основными стандартными функциями и может быть интересно тем, кто любит вдумчиво исследовать программное обеспечение.

БАЗЫ ДАННЫХ

Для чего нужно создавать базу данных для партий Го, чем может быть полезно подобное упорядочивание информации? Да хотя бы тем, что появляется удобная возможность узнать, какой ход в той или иной ситуации, взятой из реальной партии, был сделан мастером игры Го. В начале партии возникает множество таких ситуаций, и благодаря базе данных мы можем вести поиск

паттернов, соответствующим заданным условиям. Мы уже упоминали о программе **DeepThink**, но лучшая из подобных программ — разработка украинских программистов Го **BIGO Assistant** (<http://bigo.ufgo.org>). Она представляет собой сочетание полнофункциональной базы партий Го, *фусэки* и *дзёсэки* с удобным инструментом работы с данными и предназначена для игроков вплоть до профессионального уровня. Одна из ее замечательных возможностей — поиск в базе партий по позиции для всей доски или ее части. По словам разработчиков программы, «Структура баз *фусэки* и *дзёсэки* — это сложный граф, который можно сравнить с джунглями, но никак не с деревом из-за постоянного слияния (при повторении позиций) и разделения вариантов. Именно поэтому количество вариантов в подобных базах намного больше, чем количество партий, из которых эти базы построены». Для каждого хода найденных вариантов приводится статистика побед и поражений для разных категорий игроков.

BIGO Assistant помогает изучать игру Го в целом, воспроизводить профессиональные игры различных стилей; изучать начальную стадию игры, анализировать собственные игры. Облегченный вариант программы — **BIGo Joseki** (<http://bigo.ufgo.org/joseki.html>), база которого ограничена 10 000 угловыми позициями (120 000 ходов).

Программы платные. **BIGO Assistant** обойдется (в зависимости от размера базы партий) от \$ 35 до \$ 199 (профессиональный вариант), **BIGo Joseki** — \$ 40.

Из shareware-программ внимания заслуживает **Go Game Assistant** (<http://www.go-assistant.com/english>). В дистрибутив программы входит 33 103 партии профессионалов и 4372 *дзёсэки* — это огромное количество знания. Помимо чрезвычайно удобного и интуитивно понятного интерфейса стоит отметить хлесткий и сочный звук выставляемых на виртуальный *гобан* камней, а также интегрированный MP3-плеер.

Из свободного софта стоит упомянуть программу **Kombilo** (<http://www.u-go.net/kombilo>). Хотя эта прекрасная программа обладает практически всеми необходимыми функциями, однако она требует самостоятельного построения базы данных — поиска и скачивания коллекций игр, индексации базы и прочих доста-

точно кропотливых действий, в которых порой нелегко разобратся неискушенному пользователю.

Однако основным методом обучения Го конечно же является сама игра. Хотя компьютер и не может превзойти человека в Го, он может быть весьма полезен в качестве соперника на начальных стадиях изучения этого традиционного искусства.

Важность баз данных для обучения Го невозможно переоценить. Просматривать партии и анализировать партии с применением базы данных необходимо всем данам и очень полезно всем остальным игрокам. Профессионал силен в том числе тем, что он «все это уже играл» или «видел». Работая с базой, вы впитываете этот опыт в себя. Регулярные занятия неизбежно приведут вас к тому, что вы будете видеть ходы, которые есть, и не обдумывать ходы, которых нет. Общеизвестна польза просмотра партий профессионалов. При наличии базы данных вы смотрите партии профессионалов, причем смотрите в новом измерении: вместе с контекстом других партий вы их смотрите так, как если бы сами были профессионалом, уже сыгравшим тысячи партий, и каждый ход в просматриваемой партии ассоциируется у вас с другими позициями и партиями.

По мотивам форума по игре Го (<http://forum.weiqi.ru>)

ИГРАЮЩИЕ ПРОГРАММЫ

GnuGO

<http://www.gnu.org/software/gnugo/>

MultiGo, **Jago**, **DeepThink** и практически все современные SGF-редакторы позволяют играть на компьютере с **GnuGO** — лучшим из свободно распространяемых движков для игры в Го. Поскольку **GnuGo** представляет из себя голый движок, выбор графического интерфейса к нему остается за вами. Обычно все, что требуется, — это установить файл `gnugo.exe` в директорию, назначаемую в опциях Го-выюера. Другие оболочки, позволяющие играть в **GnuGO**, перечислены на сайте программы.

GnuGo играет неплохо, хотя порой несколько пассивно. Уровень игры можно оценить как 8—10 кю. С **GnuGO** и другими ком-

пьютерными программами можно также поиграть на сервере KGS при помощи программы — это называется «сразиться с роботом». Но, конечно, не стоит чрезмерно увлекаться игрой с компьютером. Ведь он постоянно мыслит по одному заложенному в него алгоритму, а игра Го слабо поддается алгоритмизированию.

Many Faces of Go

<http://www.smart-games.com/manyfaces.html>

«Многоликое Го» — самая навороченная, но отнюдь не бесплатная программа для обучения и игры в Го. Прошло около 20 лет до появления ее последней на сей день, одиннадцатой версии. Возможно, вышеперечисленные программы превосходят ее в каких-либо отдельных функциях, но как единый Го-набор она великолепна. Ведь **Many Faces of Go** — не только играющая программа, она специально разработана как качественный коммерческий продукт, предназначенный обучению Го. Перечислим возможности, предоставляемые программой для этого.

Во-первых, удобный выюер и редактор файлов с расширением **.sgf**, **.mgt** и **.go**.

Во-вторых, проприетарный игровой движок с возможностью играть на досках размерностью от 7 до 19 линий. Стил игры **Many Faces of Go**, сокращенно **MFG**, отличается от стиля **GnuGo**, как — почувствуйте сами. Дэвид Фотлэнд, создатель алгоритма **MFG**, потратил 20 лет на то, чтобы его программа достигла уровня, которого начинающий серьезно заниматься Го достигает через несколько месяцев.

В-третьих, база данных с возможностью изучения *дзёсэки* и *фусэки*, включая ответы на неудачные или обманные ходы.

В-четвертых, задачник по Го с возможностью выбора трех уровней игры, ведения статистики ответов и прочих стандартных функций.

В-пятых, клиент для игры на серверах по протоколу IGS.

MFG позволяет пользоваться во время игры или просмотра партий подсказками. При освоении игры часто бывает трудно понять, куда же ставить камень. Функция «Идеи хода» (Move Ideas) позволяет включить отображение оптимальных ходов в локальной позиции (*дзёсэки*), показывает, как окружить ту или иную

группу, захватить камень или самому построить два глаза для своей группы, вторгаться или противостоять вторжению, учит строить красивые формы и отвечать на вопрос: разделять или соединяться? Кроме того, определяется сила группы и указывается количество ее степеней свободы. К тому же на любой стадии партии программа может дать приблизительную оценку счета.

Когда все подобные функции, не говоря уже о подробном описании правил игры, объединены в единый завершённый программный продукт — что может быть лучше? Только свободный софт, да и то не всегда.

Со свободной версией движка **MFG** для *гобана* размерностью 9x9 под названием **IgoWin** можно ознакомиться по адресу: <http://www.smart-games.com/igowin.html>. Эта программа обладает завлекающей особенностью: вначале вам присваивается разряд новичка — 25 кю — и дается фора в 5 камней. С каждым выигрышем разряд повышается, а фора уменьшается, и в конечном счете уже вы даете компьютеру до 5 камней форы на доске 9x9.

Go++

<http://www.goplusplus.com>

Доктор Майкл Райсс совершенствует программу **Go++** уже более 20 лет. На момент написания первой версии Майкл играл на уровне 25 кю, а его программа — на уровне 35 кю. За прошедшее время и создатель, и его программа добились заметных успехов — доктор Райсс готовится стать *сёданом*, а **Go++** играет уже в силу 6-8 кю. В самой дорогой (около \$100) комплектации Deluxe программа играет в полную силу, позволяет выбирать стиль игры, *фусэки*, пользоваться словарем *дзёсэки* и опцией подсказки «хорошей формы» и также отображать внутренние расчеты. По заявлениям разработчиков, **Go++** — самая сильная из компьютерных программ, играющих в Го (среди программ, играющих в Го, также проводится ежегодный мировой чемпионат).

WinHonte

<http://www.jellyfish-go.com>

Это интересная и довольно сильно играющая программа, также со своим стилем игры. При ее создании использовались

алгоритмы построения нейронных сетей, успешно зарекомендовавшие себя при программировании игры в короткие нарды.

Между Го и игрой в нарды есть неявный, но общий момент:

$19 \times 19 = 361$

361 минус тэнген (Небесная Ось) = 360

В нардах 15 камней $\times$ 24 поля = 360

360 = солнечный год в древности

Эти игры использовались и могут использоваться сейчас как динамические календари и инструменты моделирования/прогнозирования хрональных и других процессов.

«И тридцать камней сделаю я подобными тридцати дням и ночам: пятнадцать белых, подобно дню, и пятнадцать черных, подобно ночи. Игральные кости сделаю я подобными обращению звезд и вращению небосвода».

«Объяснение шахмат и изобретение нардов».

Turbo Go

<http://www.turbogo.com>

Эта древняя, написанная еще для Windows 95 программа играет довольно слабо (хотя в 1999 году стала чемпионом Европы по игре Го между компьютерами), однако обладает одной замечательной характеристикой: захваченные камни перед исчезновением с доски печально хлопают глазами, превращаясь в грустный смайлик L. Это очень веселит детей, поэтому **TurboGo** можно рекомендовать для самого начального знакомства и обучения ребенка игре Го на компьютере.

ПРОГРАММЫ ДЛЯ КАРМАННЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

Наладонник — компьютер, который всегда под рукой. Чтобы иметь возможность сыграть с ним партию-другую, порешать Го-задачи или просмотреть партии, установите те из перечисленных программ, которые подходят для типа операционной системы и процессора вашего карманного компьютера.

PocketGNUGo (<http://www.vieka.com/gnugo>). Программа для игры в Го на PocketPC.

GoSuite (<http://senseis.xmp.net/?GoSuite>). SGF-редактор для PocketPC.

Go Album (<http://senseis.xmp.net/?GoAlbum>). Го-задачник для PocketPC от автора **GoSuite**.

Miniban (<http://www.helm.org/s/en/miniban.htm>). SGF-редактор для PocketPC.

Pocket Go Partner (<http://rusgolib.iponweb.net/GoNaPK/KPK/GoPartner>). Персональный компьютерный Го-помощник — программа для карманных компьютеров на базе Windows CE. Предназначена для записи и воспроизведения партий, удобного разбора вариантов, чтения и записи SGF-файлов, в том числе справочных библиотек. Поскольку программа русская, то проблем с кириллицей не возникает.

PilotGOne (<http://rusgolib.iponweb.net/PilotGOne.html>). Очень продуманная программа для анализа партий на PalmOS.

MFoG Joseki Dictionary (<http://www.smart-games.com/PalmOS.html>). Словарь *дзёсэки* из программы **Many Faces of Go** для PalmOS.

Palm Go (<http://www.go4go.net/english/marketplace/palmgo>). Собрание более 17000 партий профессионалов Го для PalmOS.

Ghronos (<http://ghronos.sourceforge.net>). Эта программа для PalmOS и Windows CE (есть версия и для обычной Windows) позволяет использовать карманный компьютер в качестве часов для игры Го. Поддерживается абсолютный контроль времени, японское и канадское *байоми*¹, и есть возможность ставить часы на паузу.

Однако самое интересное применение компьютера в Го — это игра и общение с друзьями на всемирных игровых серверах.

ИГРОВЫЕ СЕРВЕРЫ

В Интернете в Го играют с помощью программ-клиентов.

Эти программы создают удобную среду, находясь в которой вы можете общаться и вести игру, не задумываясь о том, с помощью каких технологий это происходит. Вы просто щелкаете

¹ Более подробно о *байоми* рассказывается в разделе, посвященном игровым серверам.

мышкой в нужном месте доски или общаетесь с друзьями с помощью чата.

С помощью выбранного вами клиента вы подключаетесь к одному из Го-серверов. Полный список Го-серверов приведен на одной из страниц Го-библиотеки по адресу: <http://rusgolib.iponweb.net/Web/Servery.html>. Мы опишем несколько наиболее популярных из них.

Игра Го по Интернету сильно отличается по «ощущениям» от игры на классической доске. Есть свои плюсы и минусы.

Основным достоинством Го-серверов является возможность играть с большим количеством игроков разной силы. Однако в этом кроется и недостаток. Постоянная игра на серверах притупляет чувство партнера, обезличивает игру и часто приводит к безответственному и бездумному стилю игры. При этом, как показала практика, такой игрок не может усиливать свою игру, а случайные теоретические выкладки могут даже и ослаблять его. Для новичка важно не только играть как можно больше партий, но и проводить их анализ, иначе неправильные ходы могут стать нормой. Поэтому Интернет никогда не сможет заменить клуб, в котором можно сыграть действительно полноценную партию на достаточно большом контроле времени (на серверах традиционно играют быстрые партии, то есть в основном блиц; партия, на которую отводится менее 1 часа времени каждому, относится как раз к такой быстрой игре), или семинары и занятия с учителем. Однако, набравшись определенных знаний, вполне можно найти возможность отработать их на практике на игровом сервере.

Важно ограничивать себя по количеству партий в день. Это особенно важно на большой доске, на маленьких досках можно играть много больше. Только взвешенный и вдумчивый подход к своему обучению позволит Вам действительно чему-то научиться, а не потратить попусту время.

По мотивам сайта «Игра Го с нуля» (<http://go-hobby.ru>)

KGS (Kiseido Go Server)

<http://kgs.kiseido.com>

Сервер **Kiseido** — самый популярный сервер у российских игроков. Его название можно перевести с японского как «Путь Духа». В **Русской комнате** на **KGS** проводятся сеансы, турниры, учебные и демонстрационные партии, разбираются игры участников, организуются матчи с другими комнатами.

Чтобы подключиться к серверу **KGS**, необходимо, чтобы на компьютере стояло окружение Java версии 1.3 и выше. Последнюю версию Java Runtime Environment (на 2005 год — версия 1.5) для Windows, Linux, Solaris и MacOS всегда можно скачать здесь: <http://java.com/en/download/manual.jsp>. Кроме того, потребуется собственно программа-клиент — **Cgoban**. Дистрибутив **Cgoban**, соответствующий типу операционной системы, установленной на вашем компьютере, можно выбрать здесь: http://kgs.kiseido.com/en_US/download.xhtml. После его установки вы можете выбрать язык (по умолчанию — язык операционной системы), произвести настройку звука и других параметров.

Следующим шагом будет непосредственный вход на сервер. Запустив **Cgoban**, при первом входе введите свое имя (ник) и нажмите кнопку «Гость». Гости обладают теми же правами, что и зарегистрированные пользователи, за исключением того, что сыгранные ими партии не сохраняются на сервере. Однако большинство игроков предпочитают играть с постоянными посетителями сервера (пусть даже и низкого ранга), а не анонимными «гостями» с неизвестным уровнем игры. Для регистрации выберите опцию «Регистрация» в меню «Пользователь». После ввода e-mail и заполнения других необязательных полей вы получите по электронной почте пароль для выбранного вами логина. Не забудьте в течение суток посетить сервер, используя это имя и пароль, иначе все придется начинать заново (после соединения вы можете изменить свой пароль в меню «Пользователь», функция «Изменить личную информацию»).

Подключившись, вы можете зайти в те или иные виртуальные комнаты на сервере (. Наибольшей популярностью в мире пользуется **Английская комната**, а в России, естественно, **Русская комната** («Комнаты» — «Список комнат» — «Главные»), в кото-

рой порой собирается более нескольких сотен игроков. Чем больше посетителей в комнате, тем меньше приходится ждать вызова на игру, если, конечно, не договариваться о партии заранее. Можно и не играть а просто наблюдать партии, идущие в той или иной комнате.

KGS похож на уютный Го-клуб с разными помещениями и закоулками, по которому можно бесконечно бродить и удивляться. Как и в настоящем Го-клубе, вы можете сесть за свободную доску и ждать вызова либо же вызвать того, кто ожидает партнера для игры. И, как и в настоящем Го-клубе, можно наблюдать партии других игроков, комментировать их в чате, анализировать и обсуждать на виртуальном гобане и просто общаться с друзьями.

Ниже будут коротко описаны основные возможности занятий Го на сервере **KGS**. Управление программой интуитивно просто, интерфейс русифицирован, поэтому мы не будем чрезмерно подробно описывать все возможные операции с меню **CGoban**.

Все игры играют в так называемых комнатах. В левой верхней части окна комнаты жирным шрифтом выделены активные вызовы на игру, другие идущие в комнате игры отображаются обычным шрифтом. В правой колонке — игроки, присутствующие в комнате. В обеих частях окна возможна сортировка по именам игроков или по их разряду. Вы можете послать приглашение на игру всем, кто находится в комнате, и ожидать их ответа либо же ответить на чей-либо вызов. Кроме того, вы можете попросить другого игрока сыграть с вами, обратившись к нему через приватный чат, или же обратиться через чат ко всем присутствующим в комнате.

Кнопка «Новая партия» устанавливает время и правила игры, фора и другие предпочтения. Отвечая на вызов, вы можете уточнять условия, пока не достигнете согласия со своим будущим противником. После загрузки окна партии вы можете говорить с партнером, печатая в строке чата. Эти высказывания будут сохранены на сервере вместе с **SGF**-файлом — записью партии.

Если по какой-то причине вам не удастся доиграть партию, можно отложить. Правилом хорошего тона считается предупредить об этом оппонента. Отложенную партию можно возобновить

при помощи одноименной кнопки, однако для этого на сервере должны присутствовать оба игрока.

Игра оканчивается после двух пасов подряд. После этого необходимо мышкой отметить обреченные камни. Сервер **KGS** отмечает пересечения, которые он считает территорией, точками черного или белого цвета. Когда у обоих игроков нет споров по статусу камней (говоря проще, не возникает разногласий в том, какие камни считать обреченными), оба должны нажать на кнопку «Закончить», после чего сервер объявит окончательный результат партии.

Крайне полезно после игры просмотреть ее при помощи встроенного **SGF**-редактора (меню «Опции», «Review game»), пусть даже и в быстром темпе, отмечая явные ошибки (неявные ошибки может отметить только игрок, который играет сильнее вас на несколько камней). К тому же это позволяет наглядно ответить на вопрос: «А что было бы, если пойти по-другому?» Японская пословица Го гласит: «У наблюдающего за игрой преимущество в восемь камней».

Законченная партия хранится на сервере **KGS**, откуда ее можно сохранить в виде в **SGF**-файла для последующего изучения.

При первом входе на сервер **KGS** в качестве зарегистрированного пользователя вы увидите, что после вашего имени появился знак вопроса. Этот знак означает, что серверу пока что неизвестен ваш уровень игры. Знак вопроса будет присутствовать, пока вы не сыграете первую партию. В зависимости от ее исхода и разряда вашего противника по окончании партии вы получите условный разряд со знаком вопроса. Например, если вы выиграете первую партию у игрока 21 кю, вы получите разряд, обозначающийся как [20k?]. После нескольких побед и поражений знак вопроса исчезнет, а через какое-то время станет доступен график так называемого рейтинга (правой кнопкой щелкнуть на своем имени, «Посмотреть информацию пользователя» — «Рейтинг»).

Интересно рассмотреть системы контроля времени, применяемые на сервере **KGS**. Можно играть вообще без часов. Это подходит в случае дружеской партии или при неустойчивом соединении с сервером.

Противоположный вариант — абсолютное время, когда у каждого игрока имеется определенное время на всю партию, без каких-либо добавлений. Если время игрока истекает, ему засчитывается проигрыш.

Чтобы смягчить последствия жесткого лимита времени, используют так называемую систему *байоми*. При этом каждому игроку в начале игры дается определенное количество времени (впрочем, в данном случае время может быть и нулевым). По истечении этого срока начинается отсчет *байоми*. Если установлено 5 периодов *байоми* по 30 секунд каждый, то игрок должен сделать свой ход в течение 30 секунд. Если он успевает, в его распоряжении по-прежнему остается 5 периодов *байоми*. Если же он просрочил ход и сделал его уже в начале следующего периода *байоми*, то у него останется только 4 периода *байоми*. Если он не делает ход даже во время последнего периода *байоми* (последний период обозначается SD), то ему засчитывается проигрыш по времени. Настройки отображения, отсчета и звукового сопровождения *байоми* выставляются в клиенте **Cgoban**.

Интересным и жестким видом контроля времени является канадское *байоми*. Как и в предыдущем случае, в начале партии у каждого игрока имеется определенный запас времени. По его истечении каждый игрок должен сделать определенное число ходов за определенное время (например, 20 ходов за 10 минут, что обозначается как 10/20). Если оба игрока успели сделать требуемое число ходов, отсчет *байоми* повторяется заново, и так до конца партии.

На **KGS** поддерживаются японские, китайские, американские и новозеландские правила Го. Впрочем, несмотря на формальные отличия этих правил, в 99 % случаев результат партии оказывается идентичным, независимо от способа его подсчета.

В комнате *рэнго* («Комнаты» — «Список комнат» — «Чат» — «Rengo Room») можно сыграть в парное Го. Четыре игрока делают ходы по очереди, двое за черных и двое за белых. Игра *рэнго* — уникальный способ обучения Го и искусству коммуникации с партнером.

До встречи в **Русской комнате** на **KGS**!

Есть два в принципе различных варианта правил Го — китайские правила пространства и японские правила территории. По правилам пространства, очки игрока включают все пункты, которые он занял или окружил; пленники не в счет. В отличие от этого, по правилам территории к очкам игрока относятся только пункты, которые он окружил, минус потерянные им пленники. Не считаются пункты, занятые камнями и нейтральные пункты.

Тот факт, что китайские правила игнорируют плененные камни, вполне понятен для меня, поскольку я знаю, что Конфуций учил нас воздерживаться от разговоров о жизни после смерти. Лучше уж сосредоточиться на жизни в этом мире. Вообще-то китайцы славятся своим реалистичным отношением к жизни. Это может звучать парадоксально, но вселенский характер Го позволяет каждой стране для отражения своих культурных особенностей разрабатывать незначительно различающиеся правила. Простые основные компоненты Го — доска 19 x 19, 181 черный камень и 180 белых камней — гарантируют, что любые из таких измененных правил будут приемлемы для всех игроков, которые смогут играть в соответствии с ними, независимо от того, из какой они страны, при условии, что игроки согласились, по каким правилам они будут играть в каждом конкретном случае. В Китае японские игроки играют по китайским правилам, а китайские игроки, когда приезжают в Японию, играют по японским правилам.

Ясуюки Миура. «Го и восточная бизнес-стратегия»

IGS (Internet Go Server)

<http://www.pandanet.co.jp/English>

IGS — старейший в мире Го-сервер для игры в реальном времени, основанный в 1992 году. Чтобы начать играть в Го на сервере IGS, необходимо ввести свой адрес электронной почты на странице <http://www.pandanet.co.jp/English/register>, после чего вы получите письмо, содержащее ссылку для дальнейшей регистрации. Выбрав имя, заполнив нехитрую форму и в очередной раз нажав на кнопку «ОК», придется еще раз подождать письма с паролем для входа на сервер. Обратите внимание, что забытые или утерянные пароли не подлежат восстановлению. В этом

письме также содержится подробная информация по подключению к серверу.

На заглавной странице сервера **IGS** можно выбрать для скачивания три клиента собственной разработки: **glGo**, **gGo** and **Panda-IGS**. Первые два написаны на Java и годятся для любого типа операционной системы. Программа **Panda-IGS** предназначена для Windows и наилучшим образом подходит для начинающего пользователя. Впрочем, у уже упоминавшейся программы **Jago** значительно лучше графика и, что немаловажно, **Jago** русифицирован.

По сути, все функции **IGS** аналогичны уже описанным функциям **KGS**, хотя порой и менее наглядны. **KGS** удобнее в обращении и богаче возможностями. Основное преимущество сервера **IGS** — большое количество сильных игроков и возможность использования разных программ-клиентов.

Dash Baduk

<http://dashlive.dashn.com/english>

Корейский сервер с возможностью игры на виртуальные деньги. Бадук — корейское прочтение иероглифа Го, а название Dash Baduk можно перевести как «Сокрушающий бадук». Корейский стиль игры в Го отличается жестокими схватками с первых ходов партии.

Oro

<http://world.cyberoro.com>

Корейский сервер, популярный среди сильных игроков Го.

Остановимся более подробно на этих четырех серверах: IGS, KGS, Dash Baduk и Oro. Говорить, что какой-то из них лучше, а какой-то хуже, вообще некорректно. По возрастанию трафика они располагаются так: IGS, KGS, Oro, Dash Baduk.

У каждого сервера есть свои специфические особенности. Например, если ты хочешь научиться бойцовским качествам и поднять свою технику, тогда тебе прямая дорога на корейский Dash Baduk, там даже 18 кю затевает драку в начале партии, а о 7 данах и говорить не приходится — съедят и фамилию не спросят.

Однако там есть существенные неудобства — просматривая чужую партию, ты не можешь ее сохранить или промотать назад, если ты не платишь денежки. Если ты хочешь изучить красивые японские фусэки, хочешь посмотреть битвы за титулы японских профессионалов в онлайн — тогда иди на IGS, причем с клиентом Jago (уж больно доска красива — аналогов нет). Если ты хочешь общения на родном языке, если ты хочешь учить или учиться играть, то иди смело на KGS, доска на этом сервере не такая, как в Jago, но тоже неплоха, а если учесть возможности разбора партий с вариантами, то поймешь, что аналога KGS нет, хотя там маловато сильных игроков и слишком много админов. Наконец, если тебе хочется видеть каждодневные битвы профессионалов, бегом беги на Oro, клиент там аналогичен клиенту Dash Baduk с его проблемами.

Не знаю, как остальные, а я не гнушаюсь бывать на всех этих серверах. Поскольку трафик на IGS и KGS практически нулевой, то они у меня в трее висят постоянно, на Dash Baduk и Oro захожу в зависимости от времени и настроения. На остальных серверах бываю очень редко — так, посмотреть изменения в мире.

DGS (Dragon Go Server)

<http://www.dragongoserver.net>

Dragon — шведский сервер для пошаговой (не в режиме реального времени) игры в Го. Имеет многоязычный интерфейс (русский язык поддерживается). Играть и общаться на DGS очень легко — достаточно любого браузера, никаких дополнительных действий. Регистрация очень простая, даже e-mail не нужен (хотя желателен, если вы хотите получать ходы противника по почте, а не через браузер).

Игру на сервере **Dragon** можно считать игрой по переписке, но с приятным графическим интерфейсом. Чтобы начать игру, сначала зарегистрируйтесь. Затем вам нужно установить настройки и ввести некоторые биографические данные, среди которых есть особенно важные для поиска соперников — «Готовы играть?», «Рейтинг» и «О рейтинге». После этого вы можете изучать список игроков, участвовать в форумах, искать подходящих соперников и приглашать их на игру. Дополнительную ин-

формацию Вы всегда можете получить на **форуме по игре Го** (<http://forum.weiqi.ru>).

Партия может продолжаться несколько месяцев, а над ходом можно размышлять несколько дней, но при этом, как ни странно, игра не теряет интереса. Такая игра может быть прекрасным способом тонкого общения с другом, который находится далеко.

Кроме того, на сервере **Dragon** ход можно обдумывать и делать в удобное для вас время, что незаменимо при сжатом времени жизни.

Как уже говорилось, полный список Го-серверов расположен по адресу <http://rusgolib.iponweb.net/Web/Servery.html>. Все вышеперечисленные программы и другие компьютерные пособия по Го собраны на компакт-диске «Русской студии Го», который можно заказать в магазине портала <http://weiqi.ru>.

САЙТЫ, ПОСВЯЩЕННЫЕ ИГРЕ ГО

В этом разделе описаны только основные сайты, которые мы рекомендуем посетить. Более полный перечень дан в Приложении 3 «Путеводитель Мастера Го».

Всероссийский портал по игре Го (<http://weiqi.ru>). Основной российский ресурс по игре Го.

Го-форум (<http://forum.weiqi.ru>). Ощутите мощь этого форума! Он открыт для всех. Это — «мозговой центр» российского Го-общества. Лаборатория новейших интеллектуальных технологий, основанных на концепции Го. Если вы еще новичок, не стесняйтесь задавать любые вопросы. Вы быстро получите ясный и квалифицированный ответ на любой свой вопрос, в том числе на любой вопрос по книге, которую вы держите в руках.

Сайт Игоря Гришина и Школы «Восхождение» (<http://goama.upstream.ru>). *«Го — это приближение к сути изменений сквозь кристально отточенную форму. Грани этой игры — острее бритвы. Мы слышим то, что не слышали, мы видим то, что никогда не предполагали увидеть».* Это сайт Мастера. Мастера Го.

Коллекция предметов Го (<http://goama.upstream.ru/shop.htm>). Это место, где вам предложат комплекты игры Го, сбалансированные по стилю и качеству — современные, старинные ком-

плекты Го, комплект студента, комплект политика, комплект чайного мастера, комплект для клуба. Что нужно именно вам? Вы пока не знаете этого? Не стесняйтесь, вы пришли по адресу. Все камни, представленные у нас, — турнирного класса, а не декоративные. Покупайте камни только у профессионалов Го-инвентаря. Уменьшенные или плоские камни, предлагаемые вам на других ресурсах, не позволят ни правильно ставить их на доску, ни созерцать позицию.

Игра Го с азов (<http://go-hobby.ru>). Учебные материалы этого сайта предназначены для того, чтобы передать вам основы теории Го и привить начальные навыки игры с помощью задач.

Интерактивный учебник Го для начинающих (<http://www.play-go.to/interactive/russian>). Прекрасное пособие по основам игры Го, созданное японцем Хироки Мори. Этот сайт переведен более чем на 20 языков!

База Го (<http://gobase.org>). Один из первых в мире сайтов по Го, основанный в 1994 году. Его структура настолько продумана, что может служить пособием для начинающего веб-программиста. База Го содержит огромное количество материала по Го: история Го и истории про Го, учебные материалы и задачи, словарь *дзёсэки* и *фусэки*, пословицы Го и последние новости с профессиональных турниров. Доступен поиск партий профессиональных игроков по различным параметрам; кроме того, вы можете создать на сайте архив своих партий для их анализа.

Библиотека сэнсэя (<http://senseis.xmp.net>). Всемирный вики-сайт по Го с детальным описанием правил, тактических и стратегических концепций игры, истории и терминов Го.

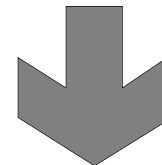
Лестница обучения Го (<http://gtl.xmp.net>). Известно, что комментарии сильных игроков помогают повысить собственный уровень. Этой цели служит «Лестница обучения Го». Вы можете пригласить свою партию для разбора более сильным игроком. А если вам хочется выступить в роли комментатора, вы можете внести свой вклад, анализируя партии игроков на 4—5 камней слабее вас. Доступен обзор архива комментированных игр по указателю, силе игры, дате, *фусэки*, форе, а также на малых досках.

Го-задачи (<http://goproblems.com>). Лучший ресурс, посвященный задачам по Го. Ява-апплет позволяет решать Го-задачи

онлайн. Решение может отображаться в виде пронумерованной последовательности ходов, походовой анимации или указателя следующего хода. Задачи (трех уровней сложности) делятся по следующим жанрам: элементарные, жизнь и смерть, *дзёсэки*, *фусэки*, *тэсудзи*, лучший ход и окончание игры. Еще один интересный параметр — «coolness», он показывает, насколько понравилась та или иная задача посетителям сайта.

Go4Go (<http://www.go4go.net/v2>). Постоянное пополняющаяся коллекция профессиональных игр, охватывающая все основные японские, китайские и корейские турниры. Коллекция превосходно организована и снабжена широкими поисковыми возможностями. Но самое ценное в этой коллекции — это комментарии партий, выполненные российским профессиональным игроком Го, многократным чемпионом Европы Александром Динерштейном. Комментарии Александра помогают понять, как мыслит современный профессиональный игрок в Го, какие стили и направления Го становятся популярными в наше время. Вы можете подписаться на комментарии по следующей ссылке: <http://www.go4go.net/v2/modules/alex/>.

Более подробный перечень интернет-ресурсов приведен в Приложении 3 «Путеводитель Мастера Го».



Глава 18

ФЕДЕРАЦИЯ ГО

Для организации общественной и спортивной жизни по игре Го в разных странах мира существуют клубы, ассоциации и федерации по игре Го. В России эту роль выполняет Федерация Го, которая отвечает за организацию и проведение турниров, фестивалей, поддержку любителей, спортсменов и мастеров Го. Усилиями федерации в России идет популяризация и развитие игры Го, открываются клубы и школы, проводятся лекции и семинары, издаются книги и распространяется оборудование для игры.

Президент Федерации Го Игорь Гришин — авторитетный и уважаемый Мастер Го в России и за ее пределами, основатель Школы Го «Восхождение».

В рамках деятельности федерации осуществляются регулярные выезды в Крым в летний лагерь федерации, а также в Китай на стажировки и в экспедиции. У федерации хорошие связи с Пекинской ассоциацией Вэйци, Институтом Вэйци провинции Хейлундзян (Харбин) и другими иностранными организациями.

Федерация Го активно сотрудничает с общественными организациями в сфере боевых искусств в рамках проекта соединения боевых искусств и интеллектуальных практик Востока. Проводятся дружеские встречи Мастеров Го и мастеров боевых искусств для совместного обучения и занятий. Ежегодно проходит Всероссийский фестиваль клубного Го «Точка роста».

Одним из важнейших направлений работы федерации является развитие Русской Школы Го, реализующей новые стратегические идеи.

ТУРНИРЫ ПО ГО. ВРЕМЯ ИГРЫ. ЗАПИСЬ ПАРТИИ

Идея проводить турниры по игре Го берет свое начало с незапамятных времен. В средневековой Японии было принято играть серии замковых игр в резиденциях аристократов и *даймё* (феодалных владык). Особо важные матчи, в том числе на титул *Мэйдзин* (Мастер), игрались во дворце *сёгуна*. Обычно турнир состоял из десяти или более партий, в которых цвет камней (кто будет играть черными) определялся уровнем игры, а затем количеством побед.

Одним из самых известных турниров в истории Го стал «ДзюбанГо», или «Десять матчей Го», когда У Чинюань (Го Сэйген) вызвал поочередно всех сильнейших игроков Японии на супертурнир из десяти непрерывно идущих матчей и победил их.

В XX веке характер турниров изменился, они приобретают более спортивный характер, привлекают внимание средств массовой информации и становятся событиями не только национальной, но и мировой значимости. Наиболее престижными турнирами в Японии считаются титульные турниры.

Турниры играют на равных, когда цвет определяется розыгрышем (*нигири*) или на форе (более сильный игрок уступает черный цвет или несколько первых ходов черным цветом более слабому игроку). Существуют турниры на скорость игры или быстрое Го, которые называются блиц-турниры. Компания IBM проводит открытый чемпионат мира по быстрому Го.

При игре в турнире поражение может быть засчитано не только по проигрышу по очкам, но и если игрок потратил все отведенное ему на партию время, не успев закончить ее. Обычно игроку дается основное время — допустим, 60 минут, — а затем дополнительное, которое называется *байоми*. Системы *байоми* бывают двух типов. В первом типе *байоми* у игрока есть 5 периодов времени по 1 минуте (или менее в зависимости от установленного регламента), в течении которых он должен успеть сделать ход. Если ход был сделан в течение первой из этих пяти минут, то он вновь получает 5 периодов. Если же игрок продумал дольше минуты, то тогда у него остается уже только четыре периода, затем три и так далее. В конце концов у него останется

только одна последняя минута, и если ход не будет сделан до ее истечения, то игрок проиграл по времени.

Во втором типе *байоми* игроку дается 10 минут, в течение которых он должен сделать 20 ходов. Если игрок успевает, то ему вновь дается 10 минут и отсчитывается 20 камней и так до бесконечности. Соотношение времени и ходов можно варьировать.

В России наряду со спортивными турнирами проходят неспортивные любительские фестивали по игре Го, которые собирают большее количество участников, нежели спортивные мероприятия. Ежегодно проводятся чемпионаты России среди взрослых и юношей, а также чемпионаты отдельных городов. В 2004 году впервые в истории России стартовал титульный турнир «Князь Вэйци».

Для фиксации результата на турнире, а также для того, чтобы можно было разобрать партию, принято записывать турнирные партии в специальные бланки — *кифу*. Для удобства работы с *кифу* на ней нанесена разметка цифрами по вертикали и буквами по горизонтали, как и в шахматной доске. Партия записывается в *кифу* по ходам (по этому же принципу построены все диаграммы в данной книге), причем для удобства записи используют два цвета либо ходы белых обводят в кружок. Захваченные камни никак не отмечаются. Если в партии был совершен ход на место захваченного камня, то в специальном поле под изображением доски, производится запись. К примеру, черные сделали ход 74 на место захваченного камня 31. Тогда пишется: 74=31. Таким же образом записывается и *Ко-борьба*.

КОНТРОЛЬ ВРЕМЕНИ В ГО

Контроль времени в Го был введен сравнительно недавно. Время на обдумывание дается различное: в обычных любительских встречах игрокам дается по 45 минут на партию, в крупных любительских турнирах по — по 3 часа на партию каждому игроку (в отличие от шахмат и шашек в Го время дается не на определенное количество ходов, а на всю партию).

В партиях профессионалов применяется больший контроль времени — от шести до десяти часов каждому игроку на партию. Такая партия, естественно, играется два дня. Профессионалы по

несколько дней готовятся к своим партиям. Обычно в серьезных матчах перерыв между партиями составляет 8—10 дней, чтобы игроки могли отдохнуть.

В исключительных случаях применялся и больший контроль времени. Роман лауреата Нобелевской премии японского писателя Кавабаты «Мэйдзин» посвящен описанию матча из одной партии между двумя крупнейшими японскими профессионалами. Партия началась 26 июня, а закончилась 4 декабря 1938 года. Игрокам давалось по 40 часов на партию. Они 14 раз садились за доску. Интересной отличительной особенностью контроля времени в Го является принцип байоми, позволяющий смягчить последствия цейтнота. При просрочке основного времени игрок получает дополнительное время (например, по одной минуте) на каждый последующий ход. Если при этом игрок в течение минуты не сделал ход, он лишается права очередного хода, и противник, таким образом, получает возможность сделать 2 хода подряд, после чего игрок опять получает 1 минуту на следующий ход и т. д. Существуют и другие способы применения байоми.

В. А. Асташкин, Г. И. Нилов. «Школа Го»

История Го в России

В России Го появилось в начале XX века. Время от времени появлялись публикации в газетах и журналах, а во время Великой Отечественной войны журнал «Огонек» опубликовал описание правил Го в военизированной трактовке. В 70-е годы российские любители достигли больших успехов в освоении Го и двое из них — Валерий Асташкин и Георгий Нилов — получили дипломы любителей 5-го дана от одной из Японских ассоциаций Го — Кансай Ки-ин. В 1975 году начался новый этап развития Го в России, так как именно тогда В. А. Асташкин и Г. И. Нилов начали публикацию знаменитой серии статей по теории игры Го и провели конкурс решения задач в журнале «Наука и жизнь» (№ 8—12 за 1975 г., № 1—8 за 1976 г.).

Эти публикации дали мощнейший толчок развитию игры Го в Советском Союзе. Повсеместно, подобно каплям дождя, стали возникать клубы, секции или просто группы ценителей Го. Крупные секции были созданы более чем в 50 городах Союза. Стали про-

водиться турниры, фестивали и другие массовые мероприятия по Го. Российские игроки Го уверенно удерживают первенство на европейской арене, хотя пока что в мире в целом доминируют профессиональные игроки из Китая, Кореи и Японии.

По материалам Го-библиотеки

В Японии игра Го занимает первое место среди комнатных игр-развлечений. Основные достоинства Го как игры могут быть перечислены следующим образом:

Возможность играть любое время во все времена года.

Игра не требует большого пространства.

Игра не причиняет другим людям неприятностей.

Инструменты, доска и камни, очень простые.

Играющим игра обходится недорого.

Правила легко запоминаются.

Любой человек может получить удовольствие от игры независимо от его возраста и пола.

Слабый играющий может играть с сильным партию с гандикапом.

Игра развивает мыслительные способности и действует как умственная тренировка.

Партия может воспроизводиться посредством сохранения записи ее результата.

В самом деле, любой человек может получить удовольствие от игры, если только он немного знаком с ней. Вам достаточно только найти подходящего партнера, и он никогда не откажется соревноваться с вами в матче.

«Го — самая захватывающая в мире игра». Издание Японской ассоциации Го (Нихон Ки-ин)

Самые престижные титульные турниры Японии

Турнир Кисэй. Призовой фонд 170 000 000 йен (около \$ 1,5 млн).

Спонсор — газета «Йомиури».

Турнир Мэйдзин. Первый приз — 37 000 000 йен (\$ 330 000).

Спонсор — газета «Асахи».

Турнир Хонинбо. Первый приз — 32 000 000 йен (\$ 285 000).

Спонсор — газета «Майнити».

Форовый принцип позволяет игрокам различного уровня мастерства встречаться друг с другом, причем сильному игроку приходится прикладывать все свое мастерство для достижения победы. Во встречах партнеры стараются не просто выиграть, но изменить соотношение форы в свою пользу, что придает дополнительную привлекательность встречам.

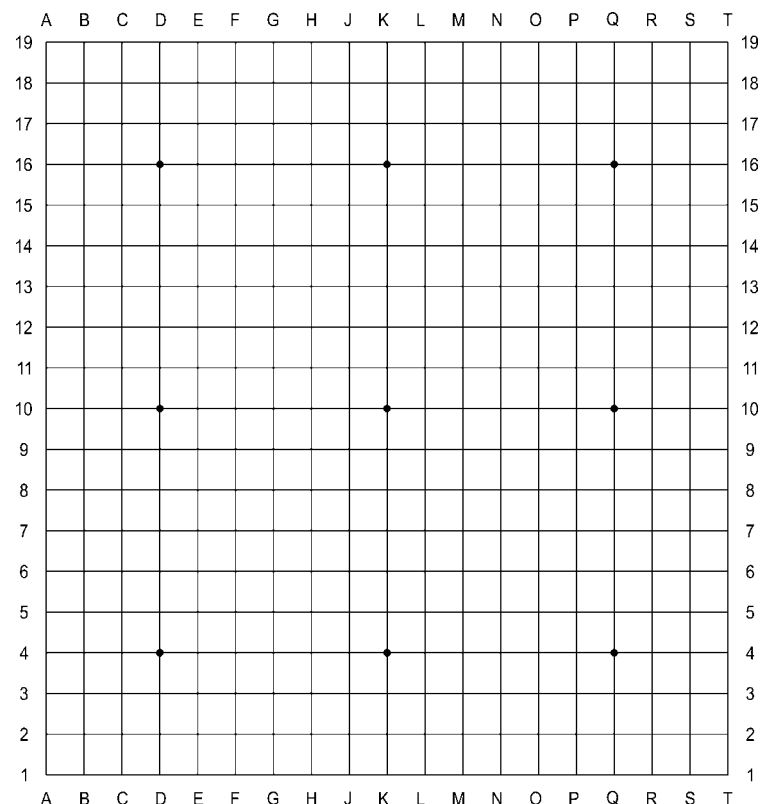
Чтобы научиться играть в Го, а тем более достигнуть успехов, необходимо сыграть как можно больше партий. Для этого надо иметь не одного партнера, а лучше целую группу игроков, организовать небольшую секцию. И здесь сразу же возникает вопрос, как правильно проводить турниры. Большинство любительских партий в Го играют с форой. Для любой пары игроков фора может быть выбрана настолько точно, что соотношение побед и поражений в их встречах будет приблизительно одинаковым, изменение же форы резко изменит баланс. Перед началом партии на доску выставляется определенное количество камней, соответствующее разнице в силе игры партнеров.

Обычно применяется такое правило: если сильный игрок одерживает 3 победы подряд, то фора увеличивается на 1 камень, если же слабейший выигрывает подряд 2 партии — фора соответственно уменьшается.

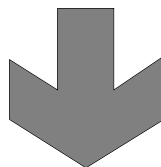
Когда встречаются партнеры неизвестной друг другу силы, они играют партии на равных. Если один одерживает 3 победы подряд, проигравший переходит на фору 1, то есть в дальнейших встречах играет черными. Если же он опять проигрывает 3 партии подряд, то получает фору 2 и перед началом партии выставляет на доску 2 камня, после чего его партнер делает первый ход и так далее. В конечном итоге партнеры доходят до той форы, которая соответствует их разнице в силе игры.

В. А. Асташкин, Г. И. Нилов. «Школа Го»

На этом бланке вы можете записать свою партию. Игра с записью по ощущениям отличается от игры без записи.



Дата	_____
Белые	_____
Черные	_____
Коми	_____
Результат	_____
Всего ходов	_____



Глава 19

ПАРТИЯ МАСТЕРОВ

Эта партия была сыграна в 1968 году в Японии между Миямото Наоки (черные) и Го Сэйгеном (белые) для того, чтобы определить размер *коми* на доске 9х9. Черные выиграли 4 очка.

Для полноценного созерцания игры рекомендуется расставить партию на доске.

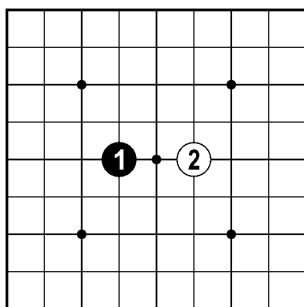


Диаграмма 19-1

Первые два хода обоих игроков занимают важные точки на левой и правой сторонах. Так как игра ведется на малой доске, то углы не столь велики. Важны точки, позволяющие контролировать сразу два угла. Такие точки можно сравнить с высотами, господствующими над местностью.

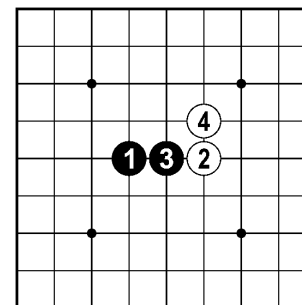


Диаграмма 19-2

Ход черных 3 позволяет оттолкнуть белых вправо. Ход белых 4 — хороший ответ на плотный подход черных.

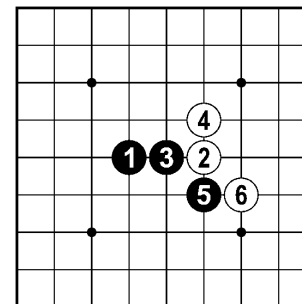


Диаграмма 19-3

Ход черных 5 продолжает стратегию оформления территориальной заготовки на нижнем борту. Ход белых 6 препятствует им в этом.

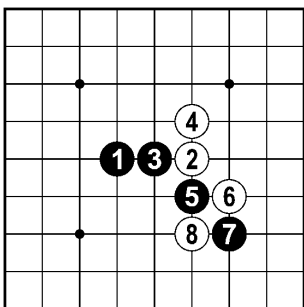


Диаграмма 19-4

Ход черных 7 нацелен обострить борьбу в данном районе. Белые наносят удар по слабым местам черных, разрезая их ходом 8.

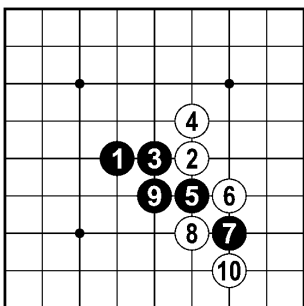


Диаграмма 19-5

Черные ходом 9 соединяют свои камни. Такие камни, как черный камень 5, ни в коем случае нельзя отдавать, так как они разделяют белые камни. В ответ ходом 10 белые атакуют отрезанный черный камень.

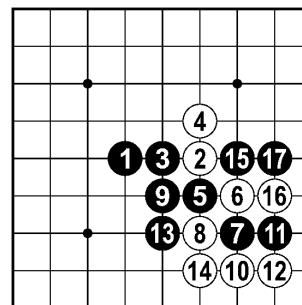


Диаграмма 19-6

В результате проведенной операции черные пожертвовали 2 камня, построив стенку на верхней стороне. Однако белые камни 4 и 2 представляют угрозу для черных камней 15 и 17.

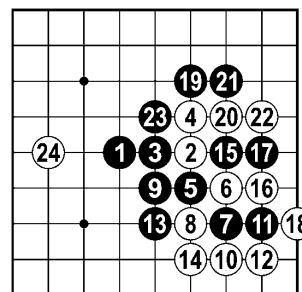


Диаграмма 19-7

Черные в очередной раз пожертвовали 2 камня и построили территорию на верхней стороне. Белые ходом 24 вторгаются в зону влияния черных.

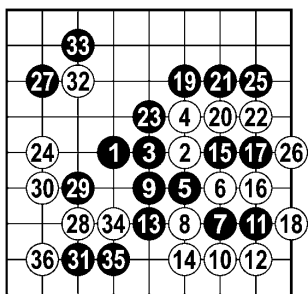


Диаграмма 19-8

Для белых начались трудные времена. Чтобы белые камни выжили, им необходимо построить 2 глаза на левой стороне, но это не так просто. Идет острая борьба.

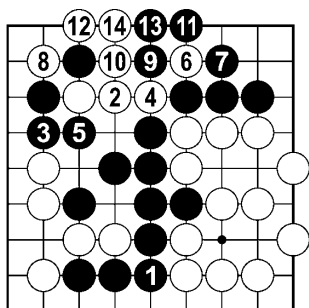


Диаграмма 19-9

В результате упорной борьбы белым удалось построить группу в верхнем левом углу, но у нее пока что только один глаз.

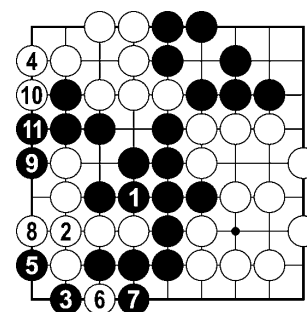


Диаграмма 19-10

Ходом 4 белые строят второй глаз у верхней группы. Но в результате нижняя группа белых оказывается в подвешенном состоянии, впрочем, как и вся группа черных в левой нижней части доски. Начинается огромное *Ко*, которое определит победителя. Ходы 6, 9 и 10 — обоюдное противодействие построению глаз.

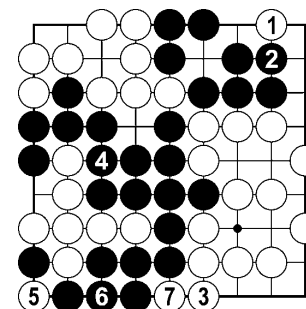


Диаграмма 19-11

Ход 1 подготавливает *Ко*-угрозы в этом районе, а далее идет *Ко*-борьба.

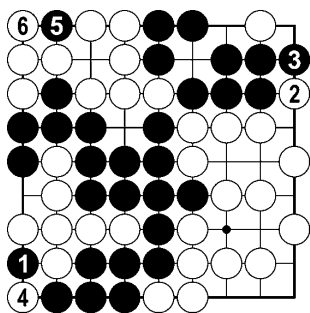


Диаграмма 19-12

Попеременно наносятся *Ко-удары*. Играется большое *Ко*.

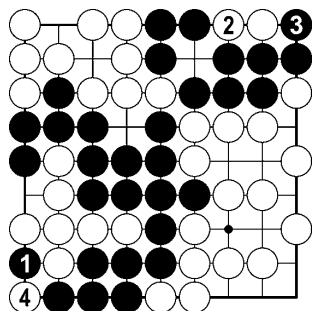


Диаграмма 19-13

Теперь у обоих игроков закончились *Ко-угрозы*, но преимущество за черными, так как они нанесли *атари* группе белых слева внизу.

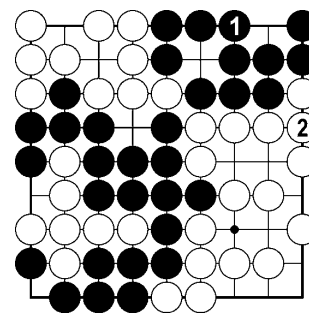


Диаграмма 19-14

Черные закрыли последнюю *Ко-угрозу*, и белым нечего противопоставить, поэтому они ликвидируют свою последнюю слабость ходом 2. Черные выиграли *Ко-борьбу* внизу слева и победили в партии с результатом 4 очка.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1 Словарь японских терминов Го

Адзи	Потенциальная возможность
Адзи кэси	Ход, уничтожающий АДЗИ в построениях соперника
Аки сан каку	Форма «пустой треугольник»
Амари гатати	Форма кажется хорошей, но мало что дает
Атари	Угроза уничтожения в один ход
Атэ	То же самое, что и АТАРИ
Атэкоми	Ход, угрожающий разрезать КОСУМИ
Атэноби	АТАРИ и НОБИ
Ацуми	Плотность
Бамбо	«Бамбук», параллельные двойки камней, разделенные общими ДАМЭ
Байоми	Дополнительное время на обдумывание ходов в партии
Боси	Накрывание сверху
Боцуги	Соединение трех камней в линию
Варикоми	Вклинивание между двумя камнями
Вариути	Ход на стороне, создающий МИАИ для построения БАЗЫ
Варуи	Плохая, неэффективная форма камней
Ватари	Соединение по краю доски
Гобан	Доска или специальный маленький столик из дерева для игры Го
Готэ	Ход с потерей темпа
Гудзуми	Ситуация, когда АКИ-САН-КАКУ становится хорошей
Гэта	Ловушка для камней
Гяку-ёсэ	Обратное ЁСЭ

Дайдай гэйма	Ход на четыре пункта прямо и один в сторону (ср. КЭЙМА)
Дамэ	Нейтральный, ничейный пункт; точка дыхания, степень свободы
Дамэзумари	Нехватка, недостаток ДАМЭ у группы камней
Дан	Степень мастерства в игре, мастерский уровень
Данго	Плотная, неэффективная масса камней
Дзёсэки	Локально обоюдоравная последовательность ходов
Дзиго	Ничья
Дзингаса	Двойной пустой треугольник из четырех камней
Дзоку судзи	Плохой стиль игры
Дэ	Проталкивание — ход между двумя камнями соперника
Дэгири	Комбинация из ходов ДЭ и КИРИ
Ёсу-миру	Пробный ход, «ход-вопрос»
Ёсэ	Завершающая стадия партии
Иккэн басами	ХАСАМИ для камня через один пункт на третьей линии
Иккэн симари	СИМАРИ из камней в пунктах 3-4 и 5-4
Иккэн такабасами	ХАСАМИ для камня через один пункт на четвертой линии
Иккэн тоби	Прыжок через пункт
Иси	Камень
Иси-но-сита	Комбинация с игрой на месте съеденных камней
Итиго мас	Форма «Плотничный квадрат»
Какэмэ	Ложный глаз
Кадо	Угол
Какари	Атака одинокого камня в углу, препятствующая созданию СИМАРИ
Какаэ	Обнимающий ход
Какэ	Надавливающий ход
Какэцуги	Форма «висячее соединение»
Карами	Раскалывающая атака
Каруи	Легкая форма, без труда образующая два глаза
Катасэнтэ	Одностороннее СЭНТЭ
Катати	Форма камней
Катацуги	Плотное соединение
Катацуки	Ход по диагонали от камня соперника

Кикаси	Ход, требующий обязательного и однозначного ответа
Кири	Разрезание
Кириноби	Комбинация из ходов КИРИ и НОБИ
Киритигаи	Обоюдное разрезание
Ко	Ситуация и правило: запрещено повторять позицию
Ко-борьба	Борьба вокруг взятия одного камня, связанная с правилом КО
Когэйма симари	СИМАРИ из камней в пунктах 3-4 и 5-3
Кодатэ	Ко-угроза
Коми	Компенсация в очках за право первого хода
Комоку	Пункт 3-4
Коригатати	Переконцентрированная форма
Косуми	Ход по диагонали от своего камня
Косуми цукэ	КОСУМИ с прилипанием к камню соперника
Кэйма	Ход конем на два пункта прямо и один пункт в сторону
Кэйма ватари	Соединение с помощью КЭЙМА по краю доски
Кэйма цуги	Соединение с помощью КЭЙМА
Кэси	Гашение МОЙО соперника, подчистка
Кю	Степень любительской классификации, разряды вниз от СЁДАН
Магари	Ход, создающий из камней угловую форму
Магари симоку	У группы один изогнутый глаз в углу из четырех пунктов
Маннэн ко	Тысячелетнее Ко
Манэго	Зеркальная стратегия повторения ходов соперника
Миаи	Два равносильных хода (равнозначных пункта)
Мойо	Наметки территории, обычно в широких рамках
Мокухадзуси	Пункт 3—5
Мотикоми	Испорченное вторжение
Мукаи комоку	Симметричное КОМОКУ
Мэ	Глаз, внутренний свободный пункт группы
Накадэ	Создание одного большого глаза, неразбиваемого на два
Нараби	Удлинение от своего камня в отсутствие камня соперника
Нигири	Розыгрыш цвета перед началом партии
Нидан банэ	Двойное ханэ

Никкэн басами	ХАСАМИ для камня через два пункта на третьей линии
Никкэн бираки	Распространение через два пункта от своего камня
Никкэн такабасами	ХАСАМИ для камня через два пункта на четвертой линии
Никкэнтоби	Прыжок через два пункта от своего камня
Нирэнсэй	ФУСЭКИ с двумя камнями ХОСИ на одной стороне
Ноби	Удлинение от своего камня
Нобикоми	Удлинение в сторону чужой территории
Нозоки	Угроза разрезания
Нуки	Взятие
О-ба	Большой пункт в ФУСЭКИ
Огэйма	Большой ход конем — дальше КЭЙМА на один пункт
Огэйма симари	СИМАРИ из камней в пунктах 3-4 и 6-3
Одзару	«Прыжок обезьяны», ОГЭЙМА со второй линии на первую
Ои-отоси	Захват (с жертвами) последовательными АТАРИ
Оки	Вбрасывание камня с целью уничтожения глаз
Окито	Жертва двух камней на краю доски с целью лишения глаз
Омои	Тяжелая, неуклюжая форма, имеющая проблемы с глазами
Осаэ	Блокирующий ход, предупреждающий ноби соперника
Оси	Толчок, напор, придавливание
Пинцуги	Прямое соединение
Поннуки	Форма, возникающая после взятия одного камня
Рэйсэй	Спокойствие, самообладание, невозмутимость, хладнокровие
Сабаки	Легкая, эластичная форма
Сагари	Вытягивание к краю доски со второй или третьей линии
Сангэн басами	ХАСАМИ для камня через три пункта на третьей линии
Сангэн такабасами	ХАСАМИ для камня через три пункта на четвертой линии
Санрэнсэй	ФУСЭКИ с тремя камнями ХОСИ на одной стороне

Сан-сан	Пункт 3-3
Сару субэри	То же самое, что и ОДЗАРУ
Сасикоми	Вставка
Сёдан	Первый ДАН
Сибори	Прижимание
Сикацу	«Смерть и жизнь», «схватиться не на жизнь, а на смерть». Ср. ЦУМЭ-ГО
Симари	Ограждение угла из двух камней
Синоги	Выход из затруднительного положения
Ситё	Способ захвата камней, внешне похожий на лестницу
Ситё	Атари-ход, прерывающий СИТЁ
Субэри	Скольжение с помощью КЭЙМА с третьей линии на вторую
Судзи	Замысел, сюжет, канва
Сусоаки	Заглядывание в чужую территорию
Сутэиси	Жертва, жертвенные камни
Сэй-моку	Форовые пункты
Сэки	Форма жизни групп без двух глаз (невыгодно нападать первым)
Сэмзай	Антагонистическая борьба двух групп соперников за выживание
Сэнтэ	Ход без потери темпа
Такамоку	Пункт 5—4
Такэфу	То же, что и БАМБО
Тасуки	ФУСЭКИ, в котором черные занимают противоположные углы
Тати	Поднятие позиции, «вставание»
Тоби	Прыжок
Тобидаси	Прыжок наружу, выскакивание
Тобикоми	Прыжок в чужую зону
Тобицукэ	Прыжок вплотную к камню соперника
Тобимагари	Прыжок, образующий угол
Тосэй	Вечная жизнь. Бесконечное повторение взятия камней
Тэвари	Анализ позиции после попарного снятия лишних камней
Тэдомари	Последние приносящие очки ходы в партии
Тэнгэн	Центральный пункт доски
Тэнуки	Пропуск хода в локальной ситуации (ответ в другом месте)

Тэсудзи	Лучший ход в локальной тактической ситуации
Тюбан	Средняя стадия партии
Утикаки	Жертва камня на первой линии для разрушения глаз
Утикоми	Вторжение
Уттэгаэси	Захват камней созданием ДАМЭЗУМАРИ с помощью жертвы
Фукурэ	Раздутие формы
Фурикавари	Размен с участием территорий, групп, сфер ВЛИЯНИЯ
Фусэки	Начальная стадия партии
Хазама тоби	Прыжок по диагонали через пункт
Хамэтэ	Ход-ловушка (обычно объективно не лучший)
Ханами ко	КО-БОРЬБА, в которой одна из сторон ничем не рискует
Ханэ	КОСУМИ с охватом камня соперника
Ханэдаси	ХАНЭ в пояс кэйма изнутри наружу
Ханэкоми	ХАНЭ между двумя камнями соперника
Ханэкэси	Контр-ХАНЭ
Ханэсита	ХАНЭ снизу
Хасами	Атака путем взятия группы соперника в клещи
Хасами цукэ	ХАСАМИ вплотную
Хики	Оттягивание к своему камню
Хираки	Развитие от своего камня по третьей или четвертой линии
Хонинбо	Один из самых престижных Го-титлов
Хорикоми	Тактическая жертва камня, вбрасывание
Хоси	Пункт 4-4 или в центре стороны по четвертой линии
Цуги	Соединение
Цукэ	Ход вплотную к камню соперника (приклеивание)
Цукэ-атари	Присоединение к голове группы
Цукэ-гири	ЦУКЭ и КИРИ
Цукэ-коси	ЦУКЭ к талии КЭЙМА
Цукэ-кэси	Контр-ЦУКЭ
Цукэ-ноби	ЦУКЭ и НОБИ, а также вид ДЗЁСЭКИ
Цумэ	Ход, препятствующий ХИРАКИ соперника
Цумэ-го	Задачи на жизнь и смерть

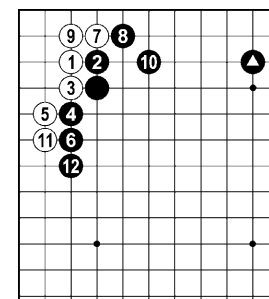
Цуппари	Толчок в бок
Эгури	Долото: ход, выбивающий глазную базу из-под камней
Юруми ситё Юсэй	Ситё, которое не убегает; двухтемповое ситё Превосходство, мощь, господство
Ягура	Форма «башня» — квадрат из камней, расположенных через ИККЭН

При подготовке словаря неоценимую помощь оказал глоссарий японских терминов Го, составленный С. Павловым (www.sibgo.narod.ru).

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

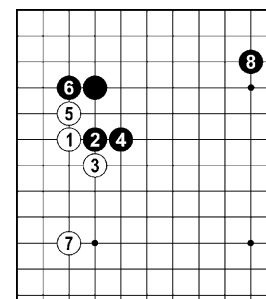
12 классических дзёсэки

1



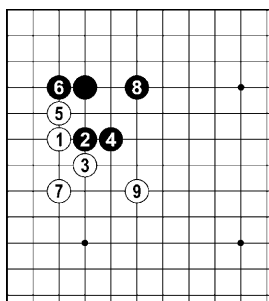
Это стандартная последовательность, однако идти на нее черным особо выгодно только при наличии отмеченного треугольником камня. Если отмеченный камень стоит ближе, то ход черных 2 правильно играть в пункт 3.

2.



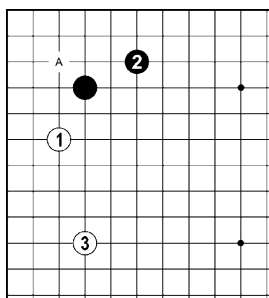
В данном дзёсэки обе стороны получают определенную позицию.

2/2



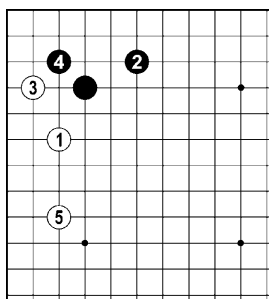
Современная трактовка *дзёсэки*.

3/1



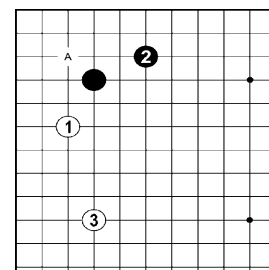
Одно из самых простых и популярных *дзёсэки*.

3/2



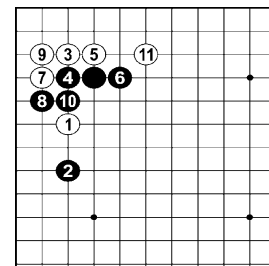
Если черные хотят выйти из *дзёсэки* первыми, то они делают ход 2, как здесь.

3/3



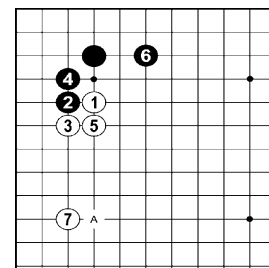
Если белые не хотят сразу определять ситуацию в углу, оставляя себе возможность вторжения в пункт A, то они делают ход 3, как здесь.

4



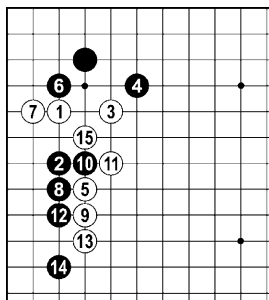
Если черные желают более жесткой игры, они делают клещи ходом 2. Далее идет стандартная последовательность. Ход черных 6 принципиально важен.

5



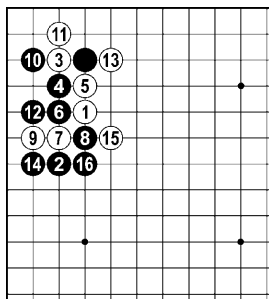
Одно из популярных *дзёсэки* на камень комоку. Ход белых 7 можно делать и в пункт A. В данном *дзёсэки* угол черных больше стороны белых, поэтому черные с радостью идут на такой обмен.

6



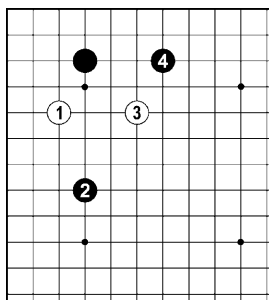
Это *дзёсэки* часто встречается при игре с камнем в хоси, а не в комоку. Здесь белые получают влияние, а черные территорию.

7



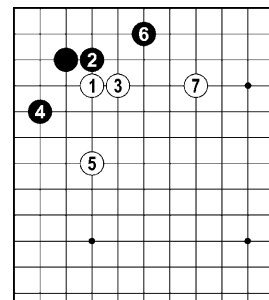
Древнее китайское *дзёсэки*, в котором черные получают левую сторону, а белые — верхнюю сторону.

8



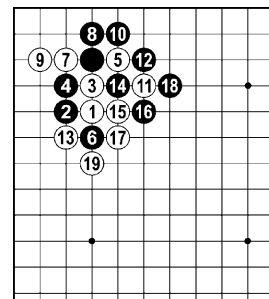
Сложное и интересное *дзёсэки*.

9



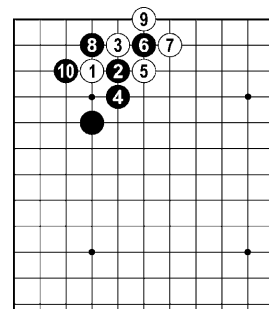
Черные получают угол, а белые — влияние.

10

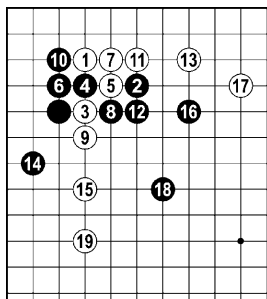


Яркое и одно из самых разветвленных по вариантам *дзёсэки*. Его еще называют *надарэ* («лавина»).

11



Древнее *дзёсэки*. При условии, что в правом нижнем углу ситё в пользу черных, то ход черных 6 можно сделать в пункт 8.



Тайся-дзёсэки, или большое диагональное дзёсэки. Его также называют «стовариантным». Боевая последовательность! Здесь приведен основной вариант.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3 Путеводитель Мастера Го

http://weiqi.ru	Всероссийский портал по игре Го
http://weiqi.ru/news	«Го учит видеть» (ведет Игорь Гришин)
http://forum.weiqi.ru	Русскоязычный форум по игре Го. Почувствуйте мощь этого Форума! Любой вопрос о Го. Более 25 000 постов и сообщений.
http://goama.upstream.ru	Сайт Игоря Гришина и Школы «Восхождение»
http://goama.upstream.ru/shop	Обучение, комплекты, литература по Го
http://federation.weiqi.ru	Сайт Федерации Го
http://news.weiqi.ru	Новости Федерации Го
http://tuan.weiqi.ru	«Классическое Го» (обучение на диаграммах, ведет Михаил Емельянов)
http://muzix.ru/we	ЕжеГо — журнал «Невероятное Го» (ведет Андрей Степанов)
http://dimdimka.weiqi.ru	«Бортовой журнал техдиректора weiqi.ru» (ведет Дмитрий Малютин)
http://go.weiqi.ru	«Go game in Russia» (ведет Михаил Емельянов)
http://go-hobby.ru/	Сайт игра Го для начинающих
http://www.ebtl.ru/	Сайт компании «Яркая жизнь» спонсора Всероссийского фестиваля клубного Го «Точка Роста»
http://badyk.ru	Корея — прорыв в бессмертие. Фотографии сильнейших Мастеров Бадук (Го) Кореи
http://saniya.weiqi.ru	«Улитка ползет по склону горы из камней» (рисует Саня Мамлеева)
http://vimi.weiqi.ru	«Гобелены гобана» (ведет Виталий Мищенко)
http://gf.weiqi.ru	«Го-детсад (ведет Павел Гвоздев)

http://dany.weiqi.ru	«Восхождение к первому дану» (анализ сыгранных партий проводит Сергей Данилов)
http://rostov-go.weiqi.ru	«Го в Южном федеральном округе» (ведет Алексей Акишин)
http://egen.weiqi.ru	«Танцы на гобане» (ведет Евгений Кузнецов)
http://shadowjack.weiqi.ru	Сад летающих камней (ведет Дмитрий Платонов)
http://neya.weiqi.ru	«С точки зрения вечности» (ведет Алексей Кожунков)
http://rusgolib.iponweb.net	Го-библиотека, общественный энциклопедический ресурс по игре Го
http://www.go4go.net/v2	Сайт российского профессионального игрока в Го, многократного чемпиона Европы Александра Динерштейна
http://rusbaduk.narod.ru	Сайт российского профессионального игрока в Го Светланы Шикшиной
http://ufgo.org	Украинская федерация Го
http://master.weiqi.ru	Российское Го в историях и анекдотах. (Ниже приведена небольшая подборка учебных историй, собранных на этом сайте.)

Анекдоты Мастера Го

Мастера Го спросили:

— Как вы зарабатываете себе на жизнь, ведь никто не знает, что такое Го?

— Очень просто, — ответил Мастер, — я отвечаю на вопрос «что такое Го», а поскольку ответа никто не знает, то на жизнь мне хватает!

* * *

— Я бы играл в Го больше и чаще, если бы оно не занимало у меня столько времени, — сказал любитель Мастеру Го.

— Я бы играл в Го меньше и реже, если бы оно не занимало всю мою жизнь, — ответил Мастер.

— Зачем же вы делаете это? — удивился любитель.

— Я бы не делал этого, но не могу — эту жизнь во всем ее великолепии подарило мне именно Го. До знакомства с Го я не считая, что жил, — сказал Мастер.

— Я не понимаю вас! — ответил любитель.

— Вы пока просто не понимаете Го, — улыбнулся Мастер, — меня же понять достаточно легко...

* * *

— Скажите, — спросил любитель, — а вы правда Мастер Го?

Мастер Го улыбнулся и уточнил:

— Скажите, а вы правда любитель?

* * *

Мастера Го спросили:

— Насколько вся эта таинственность, спецтерминология и романтический антураж (ах, Чаши, ах, Камни, ах, ПУТЬ ГО) отражают истинную внутреннюю СУЩНОСТЬ игры?

— К сожалению, очень мало отражают, — ответил Мастер. —

Внутренняя сущность Го гораздо более специфична, роман-
тична и антуражна. А что, у вас нет чаш и камней? — спросил Мас-
тер. — Без них, конечно, нет никакой возможности о чем либо рас-
суждать, советую их найти и приобрести не откладывая.

* * *

Мастера Го спросили:

— Мастер, ответьте мне как мастер дилетанту...

— Мастер и дилетант — это почти одна и та же точка, — ответил
Мастер Го. — Я почти ничем не отличаюсь от дилетанта. Возможно,
я отличаюсь от него только одним — я дорожу своим дилетантизмом
и не хочу так просто расставаться с ним. А вы дорожите своим? —
неожиданно спросил Мастер Го.

* * *

У Мастера Го спросили, что такое Го как спорт, как искусство,
как сила игры.

— Все очень просто, — сказал Мастер Го, — сила игры никогда
не превзойдет метод, так как метод означает длительность; метод
никогда не превзойдет спортивную систему, так как спорт — это си-
стема стимулов; спорт не превзойдет школу, так как школа — это
преемственность и сильная молодежь; школа никогда не превзойдет
традицию, пусть Европа и Азия будут здесь примером; традиция ни-
когда не превзойдет искусство, ибо даже традиции вымирают, а ис-
кусства вечны; искусство никогда не превзойдет Дух Го, я сам точно
не знаю, что это такое, но что-то такое там есть...

* * *

Мастера Го спросили:

— В чем смысл Го?

Мастер улыбнулся:

— Великолепный вопрос! Неужели вы хотите променять такой
великолепный вопрос на мой скучный ответ?

* * *

Мастера Го спросили:

— Какому недугу повышается сопротивляемость благодаря игре
Го?

— Повышается сопротивляемость коллективизму, — ответил
Мастер. — Ни для кого не секрет, что любителей Го невозможно со-
брать даже на турнир.

* * *

Мастера Го спросили:

— Что такое плюрализм действий в Го?

— Это когда все камни действуют независимо, — сказал Мас-
тер.

— Независимо от чего? — спросили у Мастера.

— Независимо от партии, — ответил Мастер Го.

— Но ведь камни Го свободны? — спросили Мастера.

— Свободны только крышки, — сказал Мастер, — и то до тех
пор, пока не начался плюрализм.

* * *

Мастера Го спросили:

— Мастер, что мне делать, если игроки, имеющие высокий рей-
тинг, мне кажутся умными, а имеющие меньший — глупыми?

— Дело не в вас, — рассмеялся Мастер, — а в рейтинге. Мыс-
ленно поменяйте рейтинг тем игрокам, которые вам кажутся глупы-
ми, и вы увидите, как все изменилось!

* * *

Мастера Го спросили:

— Мастер! Го — это очень интересная игра, но на доске у вас
очень мало камней, в шахматах больше фигур и партия гораздо зре-
лищней. Вы не сожалеете о том, что выбрали Го?

— Нет, — улыбнулся Мастер Го, — конечно, не сожалею. Го да-
рит мне и вам пустоту. Пустоту, которая будет наполнена. Наполнен-
ное же всегда переходит в пустое. Посмотрите на шахматную доску
в конце партии! Разве вам не захочется после такого зрелища пе-
рейти в Го?

* * *

Мастера Го спросили:

— Скажите, что следует отвечать, когда спрашивают, какой у
меня *кю*?

— Отвечайте, что Мастер Го запретил вам называть свой *кю*, — ответил Мастер Го.

* * *

Мастера Го спросили:

— Учитель, что вы бы подарили своим близким в первую очередь?

— А оно вам надо? — отозвался Мастер Го.

— И вправду! — удивились присутствующие.

— Комплект Го, — вдруг оживился Мастер, — комплект Го в подарок — это стильно!

Тогда присутствующие спросили:

— А трудно ли достать комплект Го?

— А трудно ли угодить близким? — обратился Мастер к присутствующим.

* * *

Мастера Го спросили:

— Какую задачу вы ставите перед собой, когда садитесь за доску?

— Конечно, проиграть партию, — ответил Мастер Го.

— Это очень странно! Я, например, сажусь, чтобы выиграть! — сказал Мастеру человек, задавший вопрос.

— И часто удается выигрывать? — уточнил Мастер Го.

— Не часто, — признался пришедший.

— Что так? — спросил Мастер.

— Увлекаюсь! — посетовал человек.

— Понятно, мне тоже не всегда удается проигрывать, увлекаюсь, как и вы, и мое искусство еще не совершенно, — ответил Мастер Го.

Библиография

1. Го — самая пленительная в мире игра. Основные технические приемы. Пер. с яп. Тадаси Хисано, Нихон Киин, Токио, 1974.
2. Ву Пяо, Ю Шин. Искусство соединения. // Золотая коллекция Го. Челябинский Го-клуб & клуб Го «Восхождение», 2004.
3. Джим Ю. Детальный анализ партий мастера Ву. // Золотая коллекция Го. Челябинский Го-клуб & клуб Го «Восхождение», 2005.
4. Ёсияки Нагахара. Основные стратегические концепции. Киев, 2003.
5. Кагэяма Тосиро. Лекции по основам Го. // Золотая коллекция Го. / Пер. с англ. Шикшин В. Челябинский Го-клуб & клуб Го «Восхождение», 2003.
6. Кадзивара Такэо. Дух атаки. // Золотая коллекция Го. / Пер. с яп. Макеев Ю. Челябинский Го-клуб & клуб Го «Восхождение», 2003.
7. Кэнсаку Сэгоэ. Го в пословицах и поговорках. МОПИ ГО «Сенте», 1990.
8. Ма Сяочун. Го и тридцать шесть стратегем. Челябинский Го-клуб, 2002.
9. Миура Ясуюки. Го и восточная бизнес-стратегия. / Пер. с англ. под общей редакцией А. Степанова. М., 2005.
10. Охира Сюдзо. Избранные партии прошлого. // Золотая коллекция Го. Челябинский Го-клуб & клуб Го «Восхождение», 2003.
11. Сакакибара Такэо. Паспорт на первый дан. // Золотая коллекция Го. / Пер. с яп. Макеев Ю. Челябинский Го-клуб & клуб Го «Восхождение», 2003.
12. Такэмия Масаки. Техника большого мойо. // Золотая коллекция Го. / Пер. с яп. Макеев Ю. Челябинский Го-клуб & клуб Го «Восхождение», 2004.
13. Харуяма Исаму, Нагахара. Основы техники Го. Челябинский Го-клуб & клуб Го «Восхождение», 2001.

Содержание

Предисловие	5
Вступление	7
Глава 1. Пустота и территория	9
Глава 2. Доска и камни — Земля и Небо	12
Глава 3. Символика Го	15
Глава 4. Культура Го	21
Глава 5. Правила Го	27
Жизнь и смерть	29
Пункты дыхания — дамэ	30
Соединение камней	31
Группы камней	33
Захват камней	34
Самоубийство запрещено!	36
Правило Ко — предел бесконечности	40
Территория — жизненное пространство	45
Учебная партия (начало)	48
Два глаза: свойство жизни	50
Учебная партия (окончание)	59
Подсчет очков	60
Сэки: оба живы	63
Пленные камни и обреченные камни. В Чем разница?	67
Фора и коми (компенсация за право первого хода)	72
Глава 6. Расчет и видение	77
Глава 7. Искусство формы	87
Классические последовательности — дзёсэки	103
Глава 8. Время разбрасывать камни, время собирать камни	108
Начало игры — фусэки	109
Середина игры — тюбан. Соединение и разделение	123
Политика завершения партии — ёсэ	128
Глава 9. Стили игры и стратегии развития	133
Глава 10. Тактика борьбы	148
Гонки на выживание — сэмзай	149
Мастерский ход — тэсудзи	155
Лестница — ситё	157
Башмак — гэта	164
«Защелка» — тэсудзи	174
Нехватка степеней свободы — дамэдзумари	178

Переправа и накрывание — ватари и ханэ	180
Игра под камнями — иси-но-сита	183
Тэсудзи «Весы»	185
Тэсудзи «Петух поднял голову»	187
Глава 11. Влияние и территория	188
Глава 12. Стратегические концепции Го	195
Что такое стратегия и тактика?	195
Стратегия Ко-борьбы	196
Рассматриваемые вместе — миаи	201
Скрытая угроза — адзи. Скорость развития	204
Требование ответа — кикаси	207
Плотность — ацуми	209
Переконцентрация — коригатачи	211
Обмен — фурикавари	215
Легкое развитие — сабаки	216
Ход-вопрос — ёсу-миру	220
Глава 13. Степени мастерства — дан и кю	224
Глава 14. Стратегия игры на форе	228
Глава 15. Го в управлении и предпринимательстве	234
Форма, связь, база	236
Стратегия управления	239
Глава 16. Как заниматься Го	243
Игорь Гришин: мой метод обучения Го	243
Как самостоятельно изготовить доску для Го	249
Классические размеры доски для Го	249
Классические размеры камней для Го	250
Глава 17. Го и компьютер	252
Го-вьюеры и Го-редакторы	254
Компьютерные задачки по Го	259
Базы данных	259
Играющие программы	261
Программы для карманных компьютеров	264
Игровые серверы	265
Сайты, посвященные игре Го	274
Глава 18. Федерация Го	277
Турниры по Го. Время игры. Запись партии	278
Глава 19. Партия Мастеров	284
Приложения	
Приложение 1. Словарь японских терминов Го	292
Приложение 2. 12 классических дзёсэки	299
Приложение 3. Путеводитель Мастера Го	305
Анекдоты Мастера Го	307
Библиография	311

Литературно-художественное издание

Серия
«Сити-Класс:
Открой для себя мир»

И. Гришин, М. Емельянов, А. Степанов

**МЫСЛИТЬ И ПОБЕЖДАТЬ:
игра Го для начинающих**

Ведущий редактор *О. А. Кордун*
Редактор *М. В. Бутикова*
Компьютерная верстка *И. И. Дубровская*
Корректор

ООО «Агентство «КРПА Олимп»
117419, Москва, ул. Орджоникидзе, д. 3, под. 2
www.rus-olimp.ru
E-mail: olimpus@dol.ru

ООО «Издательство Астрель»
129085, Москва,
пр. Ольминского, д. 3а

ООО «Издательство АСТ»
667000, Республика Тыва,
г. Кызыл, ул. Кочетова, д. 93
www.ast.ru
E-mail: astpub@aha.ru

КУПИТЬ КОМПЛЕКТ ГО

Профессиональная коллекция Го-комплектов **Гоама**, наверное, самая полная коллекция в стране. Го-оборудование — это особый стиль предметов и интерьера, весьма необычный для европейца. Так, камни в Го всегда называются камнями, даже если они сделаны из имитирующего пластика или фаянса.

Бывают недорогие комплекты для детей, студентов. Бывают комплекты для дома. Турнирные. Для интерьера. Представительские и VIP. Антикварные — для коллекционеров. Что нужно именно вам для достижения Го? Ведь Го — это особое состояние, имеющее исключительную ценность само по себе.

Доска, камни и чаши должны быть сбалансированы по цене — тогда комплект будет приличным. Мы можем предложить Вам более редкие доски, чаши и камни. Так получаются подарочные, представительские и коллекционные комплекты. Можно считать, что это часть искусства, по крайней мере для нас самих.

Доски Го из натурального дерева выполняются мастером индивидуально по нашему заказу. Чаши — ручная работа, Япония, Корея, Китай. Знаменитые японские камни из раковины — это вершина стиля Го, такая же, как и китайские камни из агата или нефрита. Конечно, это единичные вещи... Вы всегда можете позвонить и забронировать для себя любую вещь из коллекции на сайте www.goama.upstream.ru

Подарок шефу? Без проблем! Мы подберем то, что будет с успехом использоваться как домашний комплект, радующий владельца даже без демонстрации кому-то еще. Мы всегда отслеживаем стиль и качество комплекта, просто позвоните нам:

Го-телефон (095) 477-93-75

*Чтобы выбрать комплект, который подходит именно вам,
лучше не пожалеть времени и подъехать прямо в клуб Го*

КЛУБЫ ИГРЫ И КУЛЬТУРЫ ГО

Го — элитарная, мало распространенная технология. Очень сложная и достаточно замкнутая. Приехать в Го-клуб — это прекрасный повод познакомиться. Хотя, конечно, способов знакомства может быть много. Если уж вас привлекла игра, не откажите себе в возможности пройти внутрь. Внутрь, сквозь броню техники игры. Сквозь ураганы побед-поражений. Сквозь барьеры *кю-данов*. Сквозь испепеляющую радиацию рейтинга.

Нижегородский клуб Го «Точка роста»

Руководитель клуба — *Руслан Дмитриев*
Электронная почта: ludi_magister@inbox.ru

Ростовский клуб Го «Точка роста»

Руководитель клуба — *Алексей Акишин*
Электронная почта: akishin_ab@rambler.ru

Чебоксарский клуб Го «Точка роста»

Руководитель клуба — *Карина Донскова*
Тел. 8-902-327-09-89, 8-8352-68-09-89
Электронная почта: kortess@list.ru

Тольяттинский клуб Го «Точка роста»

Центра изучения Го, ушу и цигун «У Дэ»

Приглашаем всех желающих на занятия игрой Го, ушу, цигун, ждем вас в наших кружках, клубах и секциях!

Председатель правления — *Марченко Артем Васильевич*

Адрес: 445051 Самарская обл., г. Тольятти,
ул. Маршала Жукова, д. 18.
Тел. 8 (8482) 28-07-31

Федерация Го может открыть свое отделение в вашем городе. Это

- Печать Федерации Го.
- Помощь в получении удостоверения на право преподавания Го.
- Помощь методическими материалами (программы, мультфильмы, книги по игре Го).
- Оборудование для Го (доски, комплекты по льготным специальным ценам).
- Связи с международными организациями, в том числе возможность участия в международных турах, стажировках в странах Востока.
- Размещение ваших рекламных материалов на информационных ресурсах Федерации Го.
- Сертификация, в том числе сертификация на степень Мастера Го.
- Возможность участия ваших детей в сборных командах, летних профильных Го-лагерях и в других детских мероприятиях Федерации Го.
- Приглашение в команду организаторов Го-турниров.
- Помощь в издании и распространении книг, методичек и других разработок.
- Консультации и ноу-хау на тему «как открыть свой клуб и сделать его преуспевающим клубом Го».

ОБУЧЕНИЕ ГО В МОСКВЕ

Игорь Гришин, президент Федерации Го, проводит индивидуальные консультации по применению стратегии Го в бизнесе.

- Правила игры Го
- Как достигается состояние Го
- Как заниматься Го, наращивая это состояние
- Оттачивание правил в решении задач на жизнь и смерть камней
- Го учит нас видеть

Тел. 8(095)477-93-75

Электронная почта: go@weiqi.ru

Индивидуальные уроки Го проводит Мастер Го *Михаил Емельянов*, административный директор Федерации Го.

Тел. 8 903-565-84-92

Электронная почта: tuan@weiqi.ru

Индивидуальные уроки Го для начинающих проводит *Андрей Степанов*, советник Федерации Го.

Тел. (095) 469-40-41

Электронная почта: localhost@muzix.ru

УРОКИ ГО В ИНТЕРНЕТЕ

Дмитрий Малютин — один из вдохновителей и разработчиков первого российского информационного портала по игре Го, мастер 3-го дана, ответственный секретарь Федерации Го, проводит уроки для всех желающих познакомиться с Го и усовершенствовать свое искусство. Уроки проводятся в Интернете, на игровом сервере KGS в удобное для вас время. Договориться о проведении занятий, узнать подробности по подключению к KGS вы можете по адресу: td@weiqi.ru

Гроссмейстер России *Рустем Мизхатович Сахабутдинов* приглашает вас на свои уроки в комнате «Мастер» на сервере KGS.

Профессиональные консультации можно получить, обратившись к многократному чемпиону Европы *Александру Динерштейну* по адресу: qr@omen.ru



Выбирай Пробуй Удивляй

100 ИДЕЙ
как с пользой провести время

НАУЧИТЬСЯ УСПЕХУ МОЖНО!
НАУЧИТЬСЯ СЧАСТЬЮ МОЖНО!
СТАТЬ ЕЩЕ ЛУЧШЕ, МУДРЕЕ И СИЛЬНЕЕ
МОЖНО И НУЖНО!

Недорогие вечерние курсы «Сити-Класс» идеальны для современных занятых мужчин и женщин

Потому что «Сити-Класс» — это:

- невероятное разнообразие тем — от финансовых до кулинарных, среди которых вы найдете то, что интересно именно вам
- 100 курсов ежемесячно — 100 идей, как приятно и с пользой провести вечер
- уникальные советы и практические навыки всего за три часа от лучших специалистов и профессионалов своего дела
- встречи с интересными людьми, увеличение круга знакомых и друзей!

www.cityclass.ru

телефон для регистрации: 788-88-69